



Stellar Knights

Fuyu Takizato Draconian
瀧里フユ / どらこにあん



Перевод выполнен
vk.com/qdrn_trpg
(t.me/qdrn_trpg)

Версия перевода: 1.0

Не волнуйся, ведь с этого момента
мы будем неразлучны!

Stellar Knights

Судьбоносная встреча

Тот, кто хранит
в душе яркую надежду,
и тот, кто пережил
невыносимое отчаяние.
Когда они встретятся,
пробудится
"звёздный рыцарь",
выступающий на бой
с общей мечтой
в сердце



Дни, проведённые с тобой, –

Повседневность

Жизнь суженых судьбой партнёров наполнена драматизмом. Они разделяют чувства, укрепляют отношения, проводят свои дни, как того пожелают. А зрители восхваляют драгоценные моменты жизни рыцарей "букетами" цветов



это драгоценные мгновения моей жизни



Я никогда не предаю эту мечту!

Ритуал звёздной битвы

В мире, где любой человек может превратиться в чудовище, Рыцари служат последней линией обороны человечества, сражаясь ради трёх вещей. Спасти людей, зачарованных чудовищем.

Победить товарищей, захваченных сущностью чудовища. И... Продолжить путь, сохранив свою душу и мечту.

На сцене многоярусного города,
последнего пристанища человечества,

Stellar Knights

поднимается занавес над битвой
рыцарей за исполнение мечты

Арсельтрей

Созданный Богинями
многоярусный мир,
связавший воедино все
возможные пути, по которым
могла пойти земля.
Люди и иномирцы вместе
живут в этом городе.
На каждом ярусе которого
разворачиваются звёздные
битвы на "арене мечты".

Stellar Knights

銀剣の

空

Fuyu Takizato Draconian
瀧里フユ / どらこにあん

Оглавление

Что такое звёздные рыцари серебряного меча?	9	Правила букетов	152
Для тех, кто играет в НРИ первый раз	13	Правила звёздной битвы	156
Кто такие звёздные рыцари?	16	Инструкция по активации навыков	167
Что такое ролевой отыгрыш? ...	19	Арена мечты	175
Введение	22	Резонанс искажений	177
Введение	23	Раздел мира.....	180
Процедура игры.....	27	Миф – история зарождения....	181
Словарь терминов мира	30	Истина и ложь мира	183
Словарь игровых терминов.....	31	Звёздный рыцарь.....	184
Раздел персонажа	34	Звёздная битва	190
Создание персонажа.....	35	Сказитель	197
Создание вершителя	37	Многоярусный город Арсельтрей	198
Простое создание (вершитель).....	38	На переднем крае науки, последнее место для учёбы... 207	
Подробное создание (вершитель).....	55	Знакомство с НПИ	217
Создание регалии	103	Раздел режиссёра.....	224
Простое создание (регалия) ..	105	Как обращаться с врагом и ареной	225
Подробное создание (регалия)	107	Для тех, кто хочет создать идеальную историю.....	233
Раздел правил	113	Образы арен	238
Процесс игры.....	114	Декорации сценария.....	260
После завершения сессии.....	138	Вражеские навыки.....	268
Таблицы ситуаций и тем	142	Арена мачты	274
Образцы эскизов сцены	148	Букеты	275

ЧТО ТАКОЕ ЗВЁЗДНЫЕ РЫЦАРИ СЕРЕБРЯНОГО МЕЧА?

Добро пожаловать в мир «Звёздных рыцарей серебряного меча».

Эта игра, в которой вы вместе создаёте драматическое представление с несколькими сюжетными линиями, на сцене многоярусного города, повествующее о тех, кто вступает в битву ради защиты этого мира.

Игра? Это же книга!

«Звёздные рыцари серебряного меча» это тип импровизационной игры, называемый настольная ролевая игра (сокращённо НРИ).

▼ Импровизационная игра?

В такой игре все участники садятся за стол и ведут беседу.

Для игры вам потребуется: эта книга правил, игральные кости, письменные принадлежности, а также лист звёздного рыцаря, визитные карточки и карта арены мечты, которые можно найти в этой книге.

Телефон, зарядка или портативная игровая система не потребуются!

▼ Ролевая игра?

Если вы откроете словарь, то можете прочесть, что «Ролевая игра представляет собой моделирование событий, происходящих в определённом мире в определённое время. Её участники отыгрывают собственных персонажей, руковод-

ствуясь при этом характером своей роли и внутренними убеждениями персонажа в рамках игровых реалий.»... и прочие умные слова.

Говоря простым языком, в «Звёздных рыцарях серебряного меча» вы все вместе создаёте крутую историю.

В этой игре вы сами сможете стать актёром и с лёгкостью создать свой собственный шедевр, не уступающий любому фильму или книге!

На сцене многоярусного города?

События «Звёздных рыцарей серебряного меча» разворачиваются на сцене **многоярусного города Арсельтрей**.

Это место, где множество разных миров, каждый находящийся на отдельном ярусе, были наложены друг на друга, а главная сцена истории – группа из 6 верхних ярусов, на которых расположено шесть огромных академий.

▼ *Постойте, что ещё за разные миры?*

Так и есть, разные миры. Другие миры. Параллельные миры. В многоярусном городе Арсельтрей собраны все альтернативные миры, в которые могла превратится земля.

Поэтому в Арсельтрей можно встретить обитателей всех возможных миров, таких как: «мира, в котором произошла четвёртая мировая война», «волшебного мира, который мог существовать только в сказках», «мира высокоразвитой науки», «мира, в котором человечество живёт рука об руку со зверолюдьми».

Битва ради защиты этого мира?

В «Звёздных рыцарях серебряного меча» вы создаёте дра-

матическое представление о рыцарях, вступающих в бой с захватчиком из другого мира, по имени «Сказитель».

Сказитель это гигантское драконоподобное чудовище, которое около сотни лет тому назад раскололо землю, но затем было запечатано. Однако, оно по-прежнему властвует над сердцами и умами людей и плетёт козни, чтобы вырваться на свободу.

Роль звёздных рыцарей заключается в том, чтобы освободить людей, попавших под власть Сказителя, и, когда придёт время, одержать над ним победу в предначертанной финальной битве.

▼ Награда за битву – исполнение мечты

Звёздные рыцари не бросаются в бой, не ожидая награды. Их наградой служит исполнение мечты.

Говорят, что рыцарь, вступающий в битву ради защиты мира, сможет воплотить в жизнь свою мечту.

Однако, воплощение мечты – это не лёгкая задача.

Но всё же, те, кто готов, кто готов сражаться за судьбу мира, чтобы исполнить свою мечту, пробудятся, став звёздными рыцарями.

Звёздные рыцарям?

Тот, чья душа **сияет** ярким светом надежды на исполнение мечты – известен как **сияющий звёздный рыцарь**.

Тот, чья душа наполнена глубоким **мраком** отчаяния – известен как **мрачный звёздный рыцарь**.

Две Богини, управляющие этим миром: «Дева сияния» и «Дева мрака», пробуждают новых **звёздных рыцарей**, из числа тех, кто хранит в сердце мечту.

Однако, в одиночку звёздный рыцарь бессилен.

Только когда звёздные рыцари «надежды» и «отчаяния» объединят свои усилия, они получают силу, способную переписать законы этого мира.

Название этой книги, «Звёздные рыцари серебряного меча», написано во множественном числе, потому что звёздный рыцарь – это **два человека**.

▼ *Один рыцарь, но два человека?*

Взаимоотношения персонажей – это неотъемлемая часть любой прекрасной истории.

В «Звёздных рыцарях серебряного меча», как уже упоминалось выше, история рассказывается через пару персонажей: хранящего «надежду» **сияющего звёздного рыцаря**, и преисполненного «отчаянием» **мрачного звёздного рыцаря**.

Историй столько же, сколько и пар: становятся ли в ней персонажи лучшими друзьями, ссорятся, в тайне восхищаются друг другом, но держат свои чувства при себе, или беззаветно любят друг друга, – все они бесценны.

Драматическое представление?

В «Звёздных рыцарях серебряного меча» персонажи не следуют одной единственной общей сюжетной линии.

Выступая на сцене, каждая пара, сплетает свою собственную историю, повествующую о том:

- **Что за отношения связывают их?**
- **Какие чувства они испытывают друг к другу?**
- **Как они обычно проводят время?**
- **Какая мечта позволила им стать звёздными рыцарями?**
- **И ради исполнения какой мечты они сражаются?**

Объяснить попроще?

За одну игру в «Звёздных рыцарях серебряного меча» вы сможете вкусить множество «драгоценных отношений»!

А теперь главное правило

«Звёздные рыцари серебряного меча» – это игра, в которой все работают вместе, чтобы сплести прекрасную историю, для всеобщего наслаждения.

По ходу истории персонажи могут противостоять друг другу, но управляющие ими актёры и режиссёр, никогда не враждуют между собой! Они прикладывают все силы, чтобы, выступая вместе, сплести историю, испытав которую, все смогут отлично провести время!

ДЛЯ ТЕХ, КТО ИГРАЕТ В НРИ ПЕРВЫЙ РАЗ

«Мне интересны настольные ролевые игры, но кажется, что это очень сложное занятие.»

Многие из тех, кто сейчас любит играть в НРИ, в начале наверняка думали так же.

Однако сейчас, все они играют в НРИ и получают от этого огромное удовольствие.

Создавая «Звёздных рыцарей серебряного меча», мы думали о том, как вовлечь таких замечательных людей, как вы, в прекрасный мир НРИ.

А теперь, позвольте дать несколько советов, для того, чтобы ввести вас в мир настольных ролевых игр.

В чем прелесть «Звёздных рыцарей серебряного меча»?

«Звёздные рыцари серебряного меча» даёт возможность воплотить в жизнь один из самых захватывающих аспектов НРИ: создать свою собственную уникальную, шедевральную историю!

Это игра создана, чтобы с лёгкостью дать возможность насладиться этим восхитительным аспектом тем, кто хочет начать играть в НРИ.

Это идеальный выбор для вашего дебюта в НРИ!

Ничего не понятно?

Эта книга создана чтобы помочь вам. Книга правил – это мощное оружие, с помощью которого вы сможете прорубить себе путь в весёлый и буйный мир НРИ.

Если вы чего-то не понимаете, эта книга вновь и вновь тщательно объяснит, и поможет вам разобраться в этом. Сколько бы раз не потребовалось!

Что если я сделаю что-то не так?

Совершать ошибки – это нормально.

В НРИ нет одного абсолютно верного ответа.

Единственная цель игры заключается в том, чтобы «все отлично провели время».

Мы будем рады, если вы будете играть по правилам, изложенным в этой книге, но если все участники игры согласны, то вы можете изменить их или создать новые.

С кем можно поиграть...!?

В НРИ играет множество людей. Но что делать, если в вашем окружении нет никого из них...?

Ничего страшного, не волнуйтесь. Существует множество кружков, созданных специально для игры в НРИ, а также огромное количество людей, играющих через интернет.

Однако лучше всего было бы собраться на игру вместе с товарищами.

Скажите: «Эй, есть такая игра «Звёздные рыцари серебряного меча», где вы наблюдаете за отношения любимых героев, переживаете за них и сами заставляете переживать всех вокруг, изображая крутые отношения. Хочешь попробовать сыграть?».

Если же вы видите, что кто-то собирает игроков, наберитесь смелости и обратитесь к нему!

Вооружённый этой книгой – вы непобедимым!

Мне негде играть!

Для игры в НРИ нужно выделить время. В зависимости от количества участников, игра может занять от 2 до 5 часов.

Дайте подумать... Место, в котором можно провести от 2 до 5 часов... Где есть стол... Где можно громко разговаривать... Где можно заказать напитки... А ещё клубничный парфет и куча картошки фри были бы кстати...

Да, караоке-бокс – хорошая кандидатура.

Существуют также группы, которые регулярно арендуют общественные залы для игры в НРИ, или, если вы студент университета, то подойдёт клубная комната.

Конечно, вы так же можете собраться у себя дома или у одного из друзей.

В любом случае, если вы арендуете какое-то место, не забудьте потом прибраться за собой. Ведь НРИ это времяпрепровождение для воспитанных дам и джентльменов.

Для тех, кто часто играет в НРИ

Как уже упоминалось выше, эта книга была написана с главной целью – создать условия, в которых новички в НРИ смогут насладиться «ролевой игрой» в лучших её проявлениях.

Поэтому вместо некоторых общепринятых в НРИ-среде терминов здесь используются другие слова.

Когда вы познакомитесь с игрой поближе, если все участники будут согласны, то вы можете использовать привычные вам термины.

Режиссёр → ГМ, актёр → игрок, и т.д.

КТО ТАКИЕ ЗВЁЗДНЫЕ РЫЦАРИ?

Звёздный рыцарь

Бескомпромиссно преданные своей мечте воины, избранные двумя богинями.

Они – две половинки одного рыцаря, всегда связанные со своим суженым судьбой партнёром.

Звёздный рыцарь всегда состоит из пары, хранящего надежду и преисполненного отчаянием людей, тех, кто вступает в бой, чтобы защитить мир.

Суженый партнёр

Существует два условия для того, чтобы стать звёздным рыцарем.

- **Первое:** иметь суженого судьбой партнёра, разделяющего с вами одну мечту.
- **Второе:** принести клятву звёздного рыцаря.

В обмен на обязательство сражаться за защиту Арсель-трей, звёздный рыцарь получает возможность исполнить любую мечту.

BRINGER
Вершитель - тот, кто сражается с мечом в руках

Они выступают на поле боя с мечом в руках, блистательно сражаясь.

Сильнее любого, быстрее любого, они сражаются за исполнение своей мечты.

SHEATH
Регалия - тот, чьё тело хранит в себе клинок

Они обладают способностью превращать своё тело в оружие, доспехи и украшения, когда вершитель BRINGER вступает в поединок. Регалия SHEATH - защитник вершителя BRINGER.



Один актёр две роли

В «Звёздных рыцарях серебряного меча» вы создаёте двух персонажей, которые будут участвовать в выступлении во время игры.

Созданные вами персонажи объединяются в пары с персонажами сидящих рядом актёров, чтобы вместе сплести историю.

EMBRACE **Избранные**

Враги рыцарей, с которыми вам предстоит сразиться, играя в «Звёздных рыцарях серебряного меча».

Жителей Арсельтрей, чей разум был порабощён LORETELLER Сказителем, превратившись в пешки в его игре, называется EMBRACE избранными.

Примерно через 3 дня после того, как человек был превращён в EMBRACE избранного, у них проявляются силы, выходящие за рамки человеческих способностей, и EMBRACE избранный отправляется на арену FLOWER GARDEN мечты, чтобы снять печать со LORETELLER Сказителя.

Если рыцари победят превращённого в EMBRACE избранного человека, он сможет вернуться к нормальной жизни. Но если, хотя бы раз, они потерпят неудачу, это будет означать конец истории.

ECLIPSE **Затмение**

Сущность, олицетворяющая обратную сторону звёздного рыцаря.

Однажды, ваш звёздный рыцарь может превратится в ECLIPSE затмение.

LORETELLER Сказитель не способен поработить разум звёздного рыцаря, однако, когда тело и дух звёздных рыцарей больше не сможет выдерживать «искажение», накопленное, используя их сверхчеловеческие силы, они превратятся в пешку LORETELLER Сказителя, не отличимую от EMBRACE избранного.

Таких рыцарей, попавших под власть LORETELLER Сказителя, называют ECLIPSE затмением. Одержав победу над звёздным рыцарем, превратившемся в ECLIPSE затмение, их можно освободить из-под власти LORETELLER Сказителя, однако с ними произойдёт одно важное изменение.

Они навсегда потеряют силу звёздного рыцаря.

ЧТО ТАКОЕ РОЛЕВОЙ ОТЫГРЫШ?

Под ролевым отыгрышем в «Звёздных рыцарях серебряного меча» понимается фразы наподобие: «Мой персонаж сделает вот так», «Мой персонаж скажет это».

Станьте своим персонажем

Нет ничего постыдного в том, чтобы становится персонажем. Попробуйте и убедитесь, что это очень весело!

▼ Что значит стать персонажем?

Допустим, актёр, играющий вашего суженного, задаёт вам такой вопрос:

«Будешь кофе? Или может быть чай?».

Что в этот момент ответил бы ваш персонаж?

1 вариант: «Я бы не отказался от кофе. Твой кофе лучше всяких похвал.»

2 вариант: «Мм... даже не знаю. Он бы, наверное, сказал, что ему больше нравится кофе...?»

3 вариант: «О Боже, я ничего не могу придумать! Кто-нибудь, помогите мне!»

Все три варианта – это верные ответы на подобный вопрос.

Первый вариант – это реплика которую, по вашему мнению, «сказал бы мой персонаж».

Второй вариант – это «реплика актёра, управляющего персонажем».

Третий вариант – обратиться за помощью к окружающим в тот момент, когда вы не знаете, что делать – это прекрасное решение.

Так чтобы сделал ваш персонаж? Когда вы думаете об этом и произносите соответствующие реплики, это называется «становится персонажем», или, другими словами, «ролевой отыгрыш».

▼ **Если вам трудно, обратитесь за помощью**

Если у вас возникли затруднения во время выступления, будет хорошо, если вы обратитесь за помощью к окружающим.

«Звёздные рыцари серебряного меча» это не соревновательная игра. Это игра, в которой вы вместе создаёте лучшую в мире историю. Поэтому ваши товарищи наверняка смогут дать вам хороший совет. И если кто-то просит о помощи вас, поделитесь с ними своей лучшей идеей. Но следите за тем, чтобы не навязывать им своего видения.

Просто дайте совет.

▼ **Вас ждут награды**

На сайтах социальных сетей есть кнопка «нравится». актёру можно подарить цветы или подарок, любимому писателю – написать письмо.

В реальном мире существуют способы для выражения признательности.

А есть ли место подобным наградам в НРИ?

В «Звёздных рыцарях серебряного меча», когда что-то заставило ваше сердце биться быстрее, тоже есть способ поставить «нравится», он называется – «букет».

Во время выступления кто-нибудь обязательно подарит вам букет за сказанную вами замечательную реплику. Стоит только начать, сказав первую фразу.

Как только во время выступления завяжется разговор, ро-

левой отыгрыш естественным образом начнёт набирать обороты, и не успеете вы оглянуться, как у вас в руках уже будет целая охапка букетов.

О правилах букетов читайте на странице 152.

Давайте посоветуемся

Перед началом сцены посоветуйтесь со своим партнёром о том, какую сцену вы хотите поставить и какой отыгрыш получить.

Конечно, можно получить много удовольствия и от того, что, начав сцену, вы будете продолжать её наобум, без плана. Но если вы заранее посоветуетесь о содержании сцены, будет гораздо легче двигать её вперёд.

Для примера, давайте взглянем на ситуацию, произошедшую на одной сессии.

А-сан: итак, какую сцену поставим? Чем ты хочешь заняться?

Б-чан: ммм... я хочу показать, что мой персонаж такой, типа «лай да кусай».

А-сан: а, понятно. А я хотел сыграть персонажа типа «добрый старший брат». Может я просто сыграю, как присматриваю за твоим, потому что не могу ничего с собой поделаться?

Б-чан: Это тоже хорошо, но... А, тогда как насчёт того, чтобы сделать это в первой сцене, затем поцапаться во второй, а потом помириться во время интерлюдии? Как тебе, А-сан?

А-сан: Б-чан, ты гений. Тогда, где поставим первую сцену?

Б-чан: Ну, первая сцена может быть... как насчёт того, чтобы мой дрался с кем-то на заднем дворе школы?

А-сан: Хорошо, тогда мой персонаж не сможет не влезть в это, поэтому я хочу, чтобы он прочитал им мораль и поухаживал за их синяками!

Б-чан: О? Что это у нас букеты начали летать до начала сцены?

Если перед началом сцены вы подобным образом посоветуетесь о том, что хотите в ней увидеть, то это должно поспособствовать гладкому выступлению.

А для зрителей стоит отметить, что бросать букеты во время обсуждения сцены, это тоже вполне нормально.



ВВЕДЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

Позвольте вновь поприветствовать вас в мире «Звёздных Рыцарей Серебряного Меча».

Начиная с этих строк, мы начнём объяснять, как подготовиться и начать играть в эту игру.

Мы пройдем все необходимые шаги для того, чтобы вы смогли разобраться в игре, будь вы новичок в Настольных ролевых играх, или уже хорошо с ними знакомы.

Что представляет из себя игра в НРИ?

НРИ – это игра, в которой все участники берут на себя роль персонажей и создают самую лучшую и интересную историю в мире.

В предыдущем разделе мы уже описывали, что значит брать на себя роль персонажа, если вам не совсем понятно, пожалуйста, внимательно прочитайте его.

В любом случае, видеть, как ваши действия складываются в историю – это несравнимое ни с чем другим удовольствие!

Что представляют из себя «Звёздные рыцари серебряного меча»?

Звёздные рыцари серебряного меча – это драматическое представление с несколькими сюжетными линиями, действие которого происходит в мире огромного многоярусного города, где те, кто хранит в сердце драгоценные мечты, сражаются за судьбу мира.

В драматическое представление с несколькими сюжетными линиями на одной сцене одновременно развиваются несколь-

ко историй, раскрывающие судьбы нескольких персонажей.

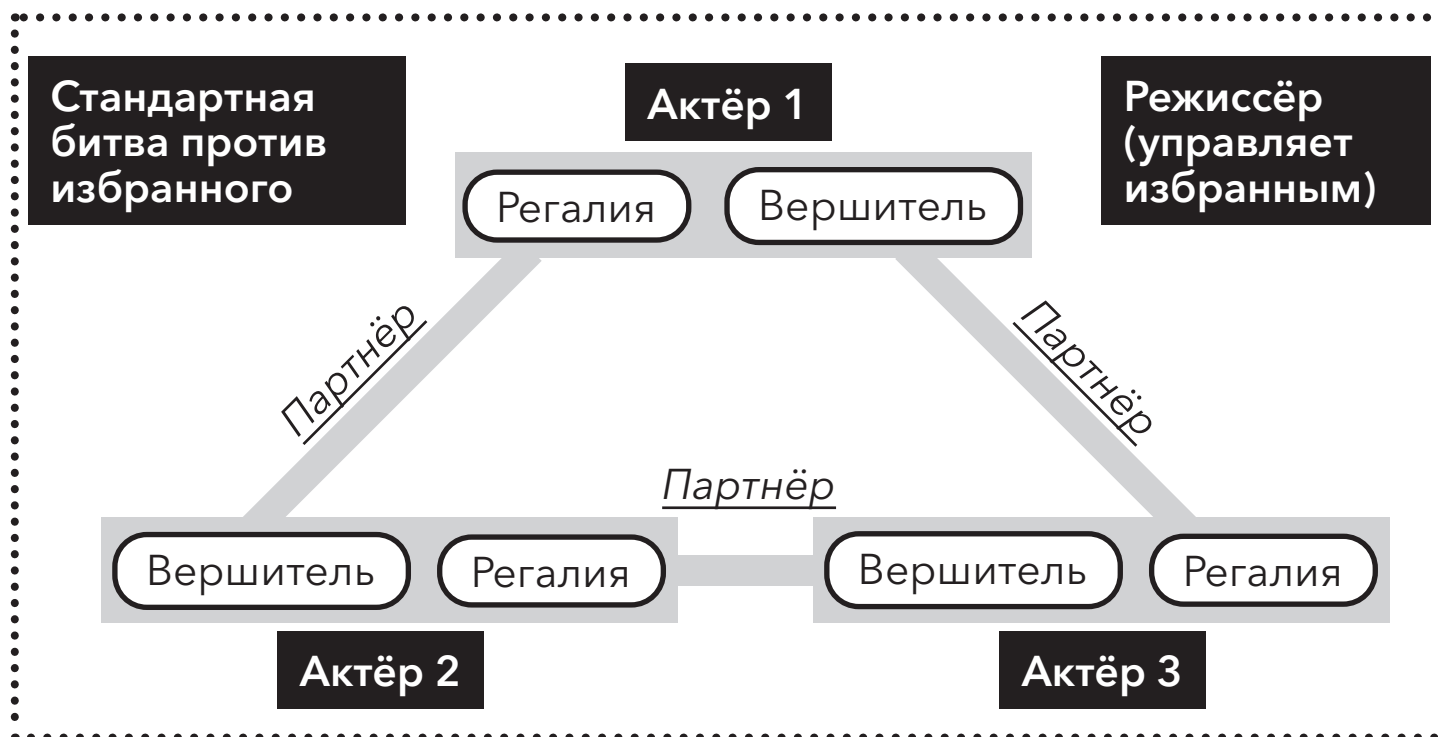
В этой игре целью является создание завораживающей истории отношений пары персонажей, чтобы все участники игры могли вместе насладиться ей.

Пары персонажей?

В «Звёздных рыцарях серебряного меча» вы играете сразу две роли. Вы создаёте двух персонажей и учительствуете в истории в роли их обоих.

Однако, это не значит, что вам придётся вести разговор между двумя своими персонажами. Ваши персонажи будут объединены в пары с персонажами актёров, сидящих по обе стороны от вас за игровым столом.

Взгляните на схему объединения в пары.



Я понял, это игра, где ценятся отношения, так?

Суть игры заключается в том, чтобы разыгрывать общение персонажей и грустные, весёлые, смешные, милые, классные,

бесценные и беспокойные моменты их жизни, а также наблюдать за выступлением других актёров с особого места в первом ряду зрительного зала.

Для этого в «Звёздных рыцарях серебряного меча» есть специальный метод, позволяющий похвалить ваших товарищей за то, что они показали вам превосходную историю.

Этот метод называется «букетом». Букет – это нечто похожее на карточку, которую можно подарить паре, позволившей вам вкусить восхитительные отношения их персонажей.

Вы можете подарить столько карточек, сколько захотите, используя их как кнопку «нравится» в социальных сетях. Вы можете бросать букеты на сцену, как будто дарите подарок актёру или как будто возносите молитву благодарности.

Итак, давайте подготовимся. Что нам потребуется?

Для игры в «Звёздных рыцарей серебряного меча» понадобится следующее:

- **Книга правил**
Если возможно, по одной на каждого актёра.
- **Шестигранные игральные кости (кубы)**
10 кубов для каждого актёра.
- **Письменные принадлежности**
Лучше всего, если написанное можно будет стереть.
- **Копия каждого типа игрового листа**
Лист персонажа и лист с визитными карточками для каждого актёра, а также 1 лист с картой арены мечты.
- **Место для игры**
В котором можно провести 2-5 часов. Караоке-бокс, помещение в доме культуры и т.п.
- **Товарищи, с которыми вы будете играть**

В эту игру нельзя играть в одиночку. Лучше всего подойдёт группа из 3-5 человек (включая вас).

- **Песочные часы**

Не будут лишними. Хорошо подойдут часы на 5 минут.

- **Копии карточек букетов**

Или колода игровых карт (желательно, по колоде на каждого участника игры).

Режиссёр и актёры?

▼ Сессия

Сессией может называться, например, выступление группы музыкантов, но в «Звёздных рыцарей серебряного меча» сессией называется одна игра.

▼ Режиссёр и актёры

Участники этой игры делятся на режиссёра и актёров.

1 из участников берет на себя роль режиссёра, а остальные станут актёрами.

Актёрам отведена важная роль – рассказать историю, выступая в образе созданных ими звёздных рыцарей.

Перед режиссёром же стоят следующие задачи.

Нарезка сцен

В «Звёздных рыцарях серебряного меча» каждая пара рассказывает свою историю. Каждый элемент этой истории называется сценой.

В обязанности режиссёра входит следить за временем, выделяемым на сцену, так чтобы сцены не длились слишком долго (здесь пригодится песочные часы).

Конечно же, актёры сами могут нарезать сцену, закончив выступление в любой момент.

Отыгрыш антагонистов

Режиссёр играет роли избранного и затмения – финальных боссов в звёздной битве. Не волнуйтесь, в этой книге мы расскажем вам всё необходимое о создании избранного и затмения!

▼ Зрители

Помимо режиссёра и актёров, есть ещё и роль «зрителей». Ими становятся все участники игры, которые не появляются в сцене. Если участниками игры являются А-сан, В-сан, С-сан и D-сан, и сейчас сцену разыгрывают А-сан и В-сан, то С-сан и D-сан будут зрителями.

Зритель – это увлекательная роль, в которой вы можете наблюдать за выступлением с особого места в первом ряду зрительского зала и бросать актёрам вышеупомянутые «букеты».

▼ Выступление и отыгрыш

Повествование, происходящее в сцене, описание ситуации и диалог персонажей называются в этой книге «выступлением» или «отыгрышем».

ПРОЦЕДУРА ИГРЫ

Игра в «Звёздных рыцарей серебряного меча» проходит согласно следующей процедуре.

0. Возьмите книгу!

Эту самую книгу. Значит, вы уже выполнили этот шаг!

1. Соберитесь вместе и поздоровайтесь!

Соберитесь вокруг стола в том месте, где будет проходить игра, представьтесь и поприветствуйте друг друга. Затем посмотрите на людей, сидящих слева и справа от вас. Они станут вашими партнёрами на время игры!

Если вы будете знать взаимные предпочтения, понимать характер друг друга и знать, чем бы вам хотелось заняться, удовольствие от игры в НРИ возрастёт многократно!

2. Создайте звёздного рыцаря (Вершитель)^{BRINGER}!

Создайте главных героев истории, живущих в многоярусном городе Арсельтрей.

Сначала создайте вершителя^{BRINGER}, персонажа, который будет сражаться в Звёздной битве. Заполнив лист персонажа, вам также следует создать его «визитную карточку».

3. Создайте звёздного рыцаря (Регалия)^{SHEATH}!

Возьмите «визитную карточку» вершителя^{BRINGER} у своего соседа и создайте персонажа, который станет его партнёром. Представьте, что вы идёте по одной из веток сценария в захватывающей визуальной новелле... а теперь создайте идеальную героиню, которая будет завоёвана в финале этой ветки сценария! («Героиня», конечно, может быть любого пола).

4. Пролог

Режиссёр начинает сессии, объявляя, что состоится звёздная битва и что были выбраны враг и звёздные рыцари, которые будут сражаться против него.

5. Первый акт и второй акт

Это основная часть сессии. До звёздной битвы остаётся ещё три дня и у каждой пара будет возможность рассказать истории из своей повседневной жизни, показать их во время серьёзной беседы, разговора о любви и во многих других ситуациях. А Зрители получают возможность бросить букет понравившейся паре!

6. Интерлюдия

Короткая сцена перед началом звёздной битвы, в которой ^{SHEATH}регалия превратится в звёздное платье! Покажите зрителям самую крутую сцену!

7. Финальный акт

Начало звёздной битвы. Устройте потрясающее воображение финальное сражение!

8. Выход на поклон

Звёздная битва закончилась. Теперь давайте поговорим о её последствиях. Короткая сцена, которая оставит неизгладимое впечатление, будет классно!

9. Наведём порядок

Всем спасибо за игру! Давайте расскажем свои впечатления о сессии и договоримся о следующей игре.

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ МИРА

Звёздный рыцарь

Рыцарь стоящий на защите Арсельтрей. Суженные судьбой партнёры способны превращаться в звёздного рыцаря.

Наградой за их борьбу становится исполнение мечты.

Звёздная битва

Сражение против тех несчастных, чей дух был поработён Сказителем (избранные и затмения).

Избранные и затмения

Люди дух которых был поработён Сказителем. Антагонисты этой игры. Их дух может быть освобождён, победив их в звёздной битве.

После победы над ними, история подойдёт к концу.

Две Богини

Известные как «Дева сияния» и «Дева мрака», хранители и покровители планеты, когда-то известной как Земля. Боги этого мира.

Они дают силу звёздным рыцарям и денно и ночью борются ради защиты Арсельтрей от Сказителя. Они хранители человечества, но не хранители каждого отдельного человека.

Разрушая элемент пожирателя звёзд, выросший в побеждённых избранных и затмений, они могут воплощать в жизнь мечты.

Многоярусный город Арсельтрей

Множество наслоенных друг над другом земных дисков, служащих последней сферой существования человечества.

С первого по шестой ярус находится академический город, происходящий из мира известной нам Земли. Остальные ярусы берут своё начало в различных возможных мирах, альтернативных путях по которым могла пойти земля.

Правительство

Управляющий орган, стоящий у руля Арсельтрей, созданный «Идеаглорией» - некогда существовавшей на Земле мегакорпорацией.

Граждане 1-го и 2-го сорта

Хотя Арсельтрей декларирует всеобщее равенство для всех его жителей, в действительности в обществе существуют значительные различия в социальном статусе.

СЛОВАРЬ ИГРОВЫХ ТЕРМИНОВ

Навык

Действия звёздного рыцаря в бою, такие как атака, перемещение и поддержка союзников.

Проверка заряда

Определяет, какие навыки звёздный рыцарь может использовать в данном раунде и сколько раз он может это делать.

Для выполнения проверки заряда каждый звёздный рыцарь бросает количество кубов, равное определённому «количеству кубов заряда», и в зависимости от выпавших значений, кубы устанавливаются на соответствующие навыки.

Например, если на 2 кубах выпадет «6», их оба нужно установить на навык, отмеченный цифрой 6.

Установленные кубы

Кубы, которые были установлены на навыки после выполнения проверки заряда.

Они снимаются каждый раз, когда вы используете соответствующий навык.

Проверка атаки

Использование кубов для определения успешности атаки.

Повреждение

Показывает, как много повреждение было нанесено выполненной атакой.

Цель звёздной битвы, – снизить «стойкость» противника до нуля.

Снижение стойкости также называется «повреждением».

Букет

Награда, которую вы можете получить во время сессии от других участники игры (зрителей).

Полученные от зрителей букеты, могут быть использована во время звёздной битвы для приобретения различных преимуществ.

Раунд

Маленький сегмент звёздной битвы.

Битва начинается с первого раунда, и после того, как все BRINGER вершители, EMBRACE избранный или ECLIPSE затмение завершат свои ходы, начинается следующий, второй раунд, и так далее до конца звёздной битвы.

Ход

Очередность хода каждого персонажа во время звёздной битвы.

Резонанс искажений

Мощная сила, которую можно использовать во время звёздной битвы. Её можно использовать чтобы восстановить силы, когда вы уже не можете сражаться. Однако, в обмен на эту силу, звёздный рыцарь, использующий резонанс искажений, постепенно увеличивает риск превратится в затмение.

Советы по созданию персонажа

Придумайте персонажа, который вам понравится

Вы сами будете играть этим персонажем, поэтому постарайтесь включить в него интересные вам элементы.

Например, «мне нравится персонаж с таким-то характером», или «персонаж рождённый там-то», или «персонаж с таким-то внешним видом и манерами»...

Вы стремитесь сыграть в интересную сессию, поэтому создайте интересного для вас персонажа!

Будет проблемно играть персонажем, который вам не нравится или с отыгрышем которого вы испытываете трудности!

Не нужно впихивать слишком много элементов в одного персонажа!

«Звёздные рыцари серебряного меча» позволяют вам насладиться историей сразу двух персонажей за одну сессию.

Поэтому лучше не перегружать одного персонажа слишком большим количеством особенностей и чрезмерно глубокой предысторией, иначе в итоге получится несбалансированная история.

Посоветуйтесь с партнёром

Ваш партнёр – это ваш главный союзник, вместе с которым вы будете плести вашу драгоценную историю. Он – ваш сообщник в том, чтобы заставить зрителей переживать за историю ваших персонажей.

Если у вас возникают сомнения по поводу предыстории, характера или внешности персонажа, посоветуйтесь с партнёром. И даже если вы не испытываете сложностей, то все равно всегда можно посоветоваться.

Чем больше советов вы дадите друг другу, тем больше букетов взмлет в воздух во время вашего выступления!

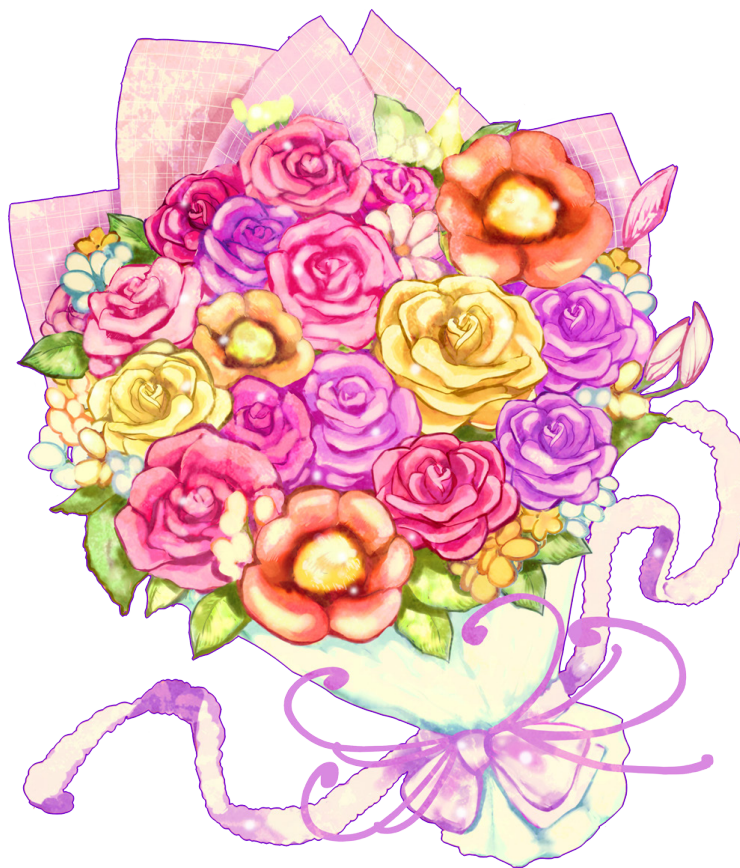
Задавайте вопросы своему партнёру и делайте предложения!

Спросите партнёра о том, какие отношения ему было бы интересно разыграть в сцене, которую он хочет поставить, и сами сделайте несколько предложений. Будьте откровенны! Здесь нечего стесняться.

Примеры вопросов:

- Я бы хотела сыграть цундэрэ, ты не против?
- Можно мы сыграем как я снимаю сладкий крем с твоей щеки?
- Ты не против если я разыграю тебя пока ты спишь?

**Цундэрэ - японский термин, обозначающий одновременно враждебное и чрезмерно дружелюбное отношение к кому-либо, или же человека, который язвительно-агрессивно ведёт себя с объектом собственной симпатии.*





РАЗДЕЛ ПЕРСОНАЖА

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В «Звёздных рыцарях серебряного меча» вам предстоит создать двух звёздных рыцарей.

Это означает, что за одну сессию вы сможете насладиться историей двух персонажей. Как выгодно!

Зачем создавать двух звёздных рыцарей?

Первый звёздный рыцарь – «вершитель»^{BRINGER}, сражается в звёздных битвах. Второй – «регалия»^{SHEATH}, превращается в оружие и костюм для вершителя^{BRINGER}.

Вы можете подумать, «мне что, придётся с сами собой отыгрывать флирт, пока все вокруг смотрят?!», не волнуйтесь, не придётся.

Потому что в этой игре созданные вами звёздные рыцари объединяются в пары с персонажами сидящих рядом актёров.

▼ Создание пар

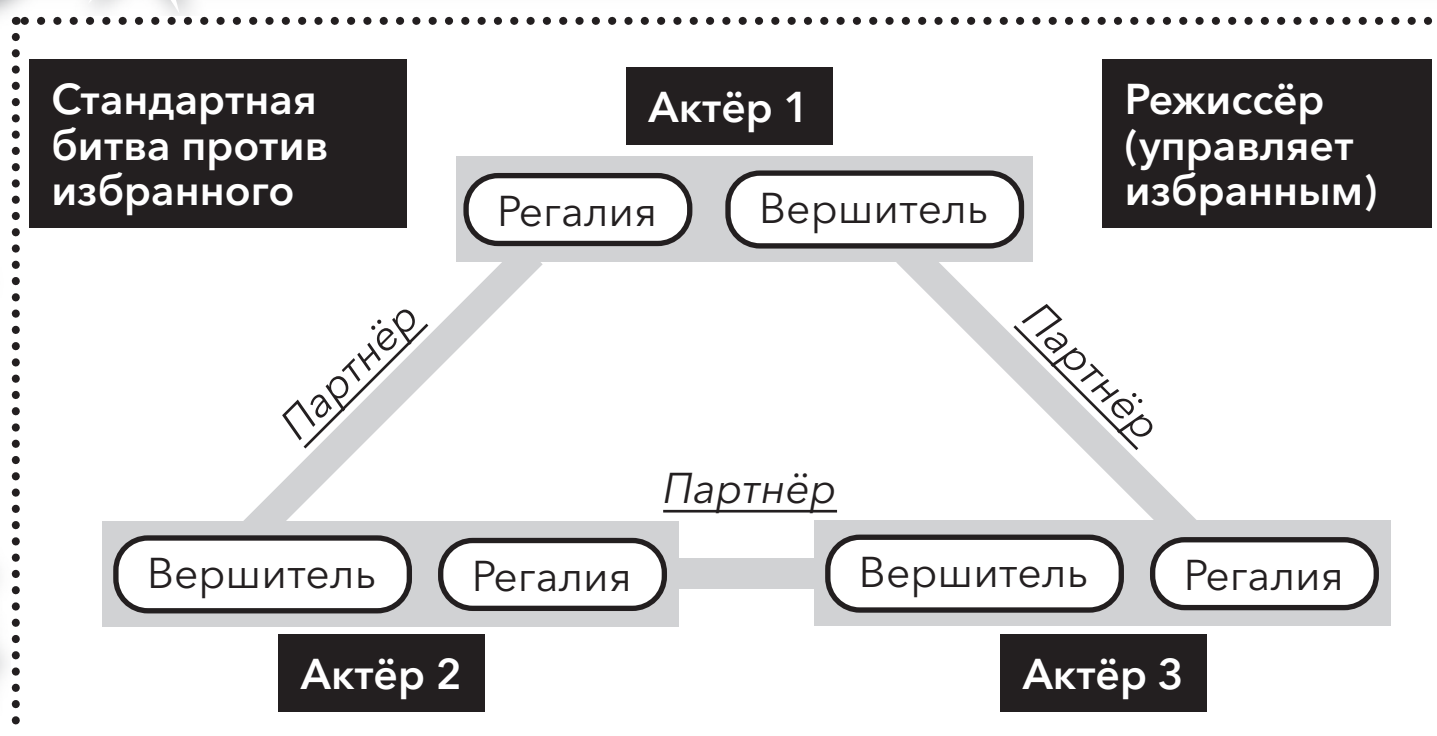
Созданный вами вершитель^{BRINGER} будет связан с регалией^{SHEATH} сидящего слева от вас актёра.

Помните, что пары составляются по часовой стрелке: вершитель^{BRINGER}, регалия^{SHEATH}, вершитель^{BRINGER}, регалия^{SHEATH}.

Поиск мин

Под минами здесь подразумевается, «жанр или ситуацию, которые вам неприятны».

Поскольку НРИ – это игра, в которой история сплетается через общение с другими людьми, вы можете столкнуться с



ситуацией, когда ваши вкусы просто не будут совпадать и вы не сможете найти общий язык.

Исключений из этого правила нет ни в одной НРИ в этом мире.

Если для вас существуют жанры или ситуации, которые вам неприятны, пожалуйста, заранее сообщите об этом другим участникам игры.

Если, как бы вы не старались, у вас не получается сделать так чтобы ваши вкусы совпадали со вкусами группы, пожалуйста, не заставляйте себя играть с ними.

Если вам не посчастливилось оказаться в ситуации, когда ваши интересы не совпадают с интересами людей из группы ваших хороших друзей, то попробуйте поиграть с ними не в НРИ, а во что-нибудь другое.

Для игры в настольные ролевые игры существует бесчисленное множество других возможностей.

▼ У вас с этим все в порядке...?

Прекрасно!

Судьба наградила вас замечательными друзьями.

Это значит, что «Звёздные рыцари серебряного меча» смо-

гут подарить вам самые захватывающие в мире впечатления!

Теперь пришло время приступить к созданию вашего звёздного рыцаря.

Мы «искали мины» потому, что создание звёздного рыцаря требует максимального взаимного согласия.

Особенно, мы рекомендуем уделить достаточно времени, чтобы посоветоваться и договориться с партнёром, во время создания ^{SHEATH}регалии.

А теперь, наконец, перейдём к созданию звёздного рыцаря.

СОЗДАНИЕ ВЕРШИТЕЛЯ

Сначала мы создадим ^{BRINGER}вершителя, персонажа, который будет сражаться в Звёздной битве.

Простое создание и подробное создание

Существует 2 метода создания ^{BRINGER}вершителя: «простое создание» и «подробное создание».

▼ Простое создание

Простое создание рекомендуется использовать, когда у вас мало времени на создание персонажа, или вы новичок в игре и не знаете, что выбрать.

С помощью простого создания вы получите готового звёздного рыцаря со всей необходимой информацией для игры и характеристиками для участия в звёздной битве.

Если вы выбрали простое создание, перейдите на следующую страницу.

▼ **Подробное создание**

Используя подробный метод создания, вы получаете возможность глубоко окунуться в создание персонажа, самостоятельно выбирая все его элементы, начиная с личной информации и заканчивая характеристиками для участия в звёздной битве.

Возможно, вам стало не по себе, когда вы слышали, что придётся создавать все самому, но не волнуйтесь, эта книга вам поможет.

Если вы будете следовать инструкциям, то не успеет и глазом моргнуть, как ваш вершитель BRINGER будет готов.

Если вы выбрали подробное создание, перейдите на страницу 55.

ПРОСТОЕ СОЗДАНИЕ (ВЕРШИТЕЛЬ)

Давайте приступим к простому созданию.

Процедура состоит из 3 основных шагов.

1. **Выбор готового звёздного рыцаря - вершитель BRINGER (стр. 41 - 54)**
2. **Выбор имени персонажа**
3. **Запись всех данных на листе звёздного рыцаря**

На этом все.

▼ **1. Выбор готового звёздного рыцаря**

Знакомство с готовыми звёздными рыцарями начнётся сразу после этого раздела, пожалуйста, выберите одного из них, а затем вновь вернитесь на эту страницу.

Мы будем ждать вашего возвращения! А теперь положите

закладку на эту страницу и отправьтесь в путешествие по выбору вашего звёздного рыцаря!

... Ах да, пока что вам не нужно беспокоиться о регалии ^{SHEATH} (другими словами, вашем партнёре), изображённом на картинке готового звёздного рыцаря.

Готовые звёздные рыцари так же выступают в это мире в роли НПИ («Не персонажи игрока» – герои второго плана, управляемые режиссёром и актёрами), и могут появляться в игре в представленных парах.

Поэтому, во время простого создания, обращайтесь внимание только на информацию о вершителе ^{BRINGER}.

▼ 2. Выбор имени персонажа

С возвращением. У вас уже полилось выбрать вершителя ^{BRINGER}?

Для готового вершителя ^{BRINGER} уже записана необходимая информация, поэтому все, что вам осталось сделать, это выбрать имя, и ваш вершитель ^{BRINGER} родится на свет.

Имена жителей Арсельтрей

В многоярусном городе Арсельтрей обитают выходцы из разных стран и миров. Поэтому правила именования даже более свободны, чем в нашей реальности. Вы можете придумать любое имя, которое вам понравится!

Не могу придумать имя!

В таком случае, вы можете обратиться к словарю имён, позаимствовать его у известного киноактёра, или взять имя попавшегося на глаза лакомства или напитка.

Самое главное – что это имя выбрали вы. Это ваш персонаж, поэтому и имя ему должны придумать вы сами.

▼ 3. *Запись всех данных на лист звёздного рыцаря*

Перепишите все данные выбранного вами вершителя^{BRINGER}, а также его имя, на лист звёздного рыцаря.

Вы можете либо скопировать лист из этой книги, либо распечатать PDF-файл, который можно скачать с официального сайта.

После того как вы закончите, заполните «визитную карточку» и отдайте её соседу слева. Там сидит актёр, который будет играть вашего партнёра! Будет интересно посмотреть, какую пару вы создадите.

Итак, пришло время создать регалию^{SHEATH}... героиню нашей истории!

Давайте поспешим на страницу 103!

▼ 4. *Можно я кое-что адаптирую под себя?*

Но вы же говорили, что будет всего 3 шага!

Этот пункт специально для тех, кому хочется что-то поменять.

Когда вы познакомитесь с информацией о готовых звёздных рыцарях, вы можете изменять её, как того пожелаете.

Однако, если вы решили изменить что-то, то вы должны следовать правилам, описанным далее в «подробном создании».

Супер лёгкое
создание вершителя

1 Выберите готового
звёздного рыцаря!
Вы можете выбрать
по иллюстрации!

2 Придумайте
имя!

3 Осталось только
переписать
информацию на
лист звёздного рыцаря!

КРАСНАЯ РОЗА



Sample Stellar Knights

Sample Stellar Knights

Одолжите мне ваши силы, о госпожа

Да будет так, о мой преданный рыцарь

◆ ВЕРШИТЕЛЬ ◆

Ордена

Резонанс, искажений



Стойкость

11

Имя

Возраст

Пол

Организация

История

Надежда /
отчаяние

Мечта

Характер

Цветок
сущности *Роза*

Цвет *Красный*

Ключевые слова
для превращения

Защита

3

Кубы заряда

3

+ номер текущего раунда

Записи

Навыки

№ 1

Рыцарский этикет

Тип: Атака / движение

Момент: Ваш ход

Эффект: Выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа и [вы перемещаетесь на 1 поле]. Эффекты применяются в удобном вам порядке.

№ 2

*Гордо цветущий
цветок розы*

Тип: Атака / гамбит

Момент: Ваш ход

Эффект: Выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа, затем ещё одну [проверку атаки: 2 куба] против 1 цели. После этого восстановите 2 очка вашей стойкости.

№ 3

Терзающий пожар

Тип: Атака

Момент: Ваш ход

Эффект: Выполните [проверку атаки: 1 куб] против 1 персонажа, затем ещё одну [проверку атаки: 1 куб], после этого третью [проверку атаки: 1 куб].

№ 4

*Наказание
раскалённым шестом*

Тип: Движение / атака

Момент: Ваш ход

Эффект: Вы перемещаетесь на 1 поле. Затем выполните [проверку атаки: 3 куба] против 1 персонажа. После этого вы заставляете атакованного персонажа переместиться на 1 поле.

№ 5

Грозовой спринт

Тип: Движение

Момент: Ваш ход

Эффект: Вы перемещаетесь на 3 поля

№ 6

*Святящийся
красный венок*

Тип: Гамбит

Момент: Ваш ход

Эффект: Вы получаете 1 [огненный знак]. Вы можете иметь несколько огненных знаков. Они обладают следующим эффектом. **Огненный знак:** каждый раз, когда вы получаете повреждение, вы можете нанести 1 очко повреждения персонажу, нанёсшему вам повреждение.

Записи

◆ РЕГАЛИЯ ◆

Имя

Возраст

Пол

Организация

История

Надежда /
отчаяние

Мечта

Характер

Цветок
сущности

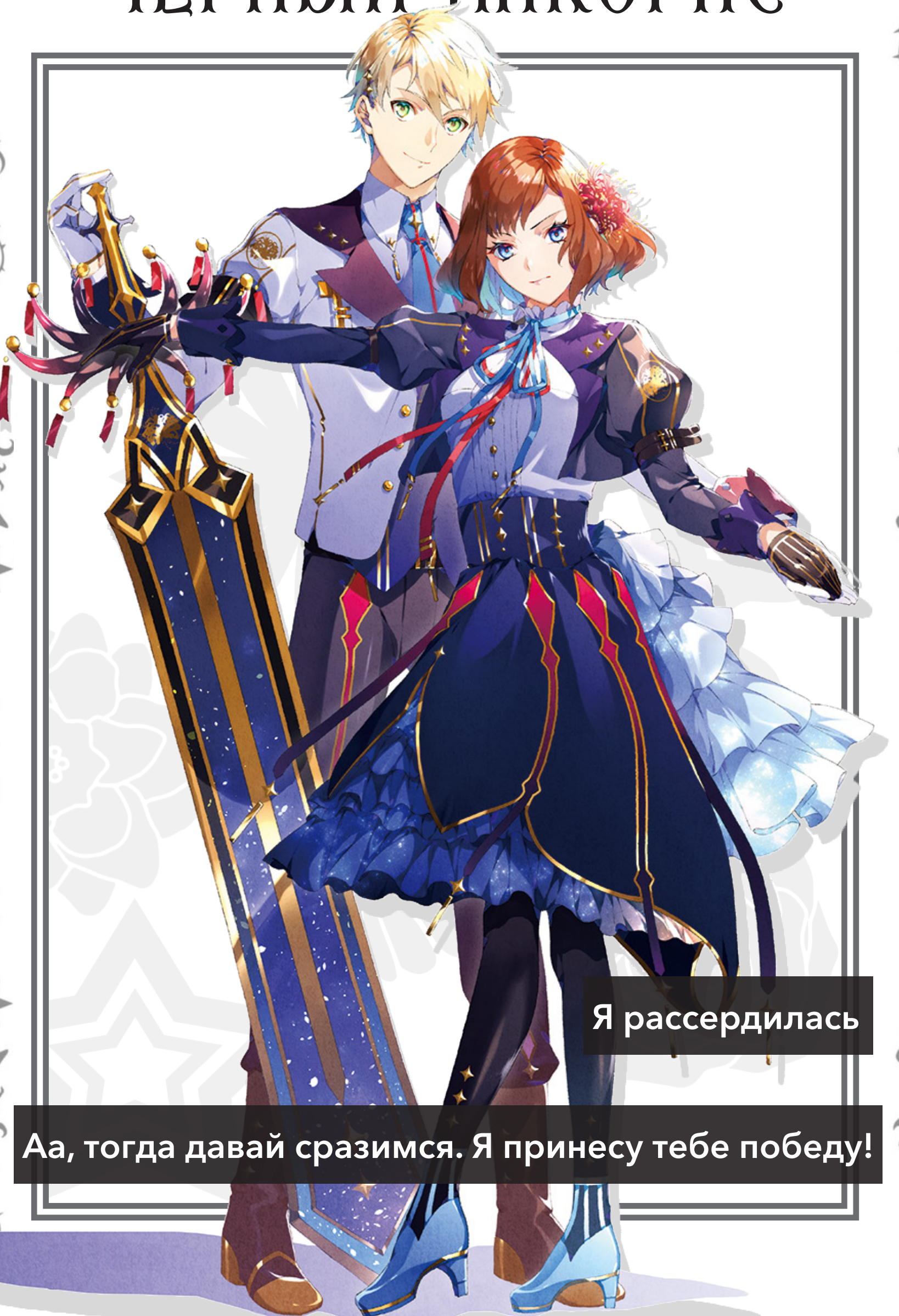
Цвет

Ключевые слова
для превращения

Визитная карточка партнёра

Визитная карточка партнёра

ЧЁРНЫЙ ПИКОРИС



Я рассердилась

Аа, тогда давай сразимся. Я принесу тебе победу!

Визитная карточка партнёра

БЕЛЫЙ КОСТЮМ



Я тот, кому суждено переписать этот мир!

Да-да, обязательно. Давай поторопимся,
а то уже опаздываем

◆ ВЕРШИТЕЛЬ ◆

Ордена

Резонанс, искажений



Стойкость

16

Имя

Возраст

Пол

Организация

История

Надежда /
отчаяние

Мечта

Характер

Цветок
сущности Космос

Цвет Белый

Ключевые слова
для превращения

Защита

4

Кубы заряда

2

+ номер текущего раунда

Записи

Навыки

№ 1

Рыцарский этикет

Тип: Атака / движение

Момент: Ваш ход

Эффект: Выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа и [вы перемещаетесь на 1 поле]. Эффекты применяются в удобном вам порядке.

№ 2

Форт чистоты

Тип: Гамбит / помощь

Момент: Сразу после броска кубов для проверки атаки

Эффект: На время этой 1 атаки защита 1 персонажа увеличивается на [номер текущего раунда] очков. Этот навык можно применить только 1 раз во время 1 проверки атаки. Его использование можно объявить после того, как станет известен результат броска.

№ 3

Девятый вал
белого клинка

Тип: Атака / гамбит

Момент: Ваш ход

Эффект: Выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа. Затем, переместите этого противника на 1 поле.

№ 4

Молниеносное
нападение

Тип: Движение / атака

Момент: Ваш ход

Эффект: Вы передвигаетесь на 1~3 поля. Затем выполните [проверку атаки: (1 + количество пройденных полей) кубов] против 1 персонажа.

№ 5

Звонящий дважды
белый клинок

Тип: Атака

Момент: Ваш ход

Эффект: Выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа. Затем вновь выполните [проверку атаки: 2 куба].

№ 6

Блестящий щит

Тип: Защита / поддержка

Момент: Ваш ход

Эффект: Восстанавливает 1 очко стойкости персонажу, ставшему целью атаки, увеличивает защиту этого персонажа на 1 очко на время одной атаки, которая сейчас произойдёт.

Записи

◆ РЕГАЛИЯ ◆

Имя

Возраст

Пол

Организация

История

Надежда /
отчаяние

Мечта

Характер

Цветок
сущности

Цвет

Ключевые слова
для превращения

Визитная карточка партнёра

ЖЁЛТАЯ ВЕТРЕНИЦА



Sample Stellar Knights

Sample Stellar Knights

Принеси мне победу. Во чтобы это ни стало.
Ради нас обоих!

Как пожелаете, my lady

◆ ВЕРШИТЕЛЬ ◆

Ордена



Резонанс, искажений



Стойкость

14

Имя

Возраст

Пол

Организация

История

Надежда /
отчаяние

Мечта

Характер

Цветок
сущности Ветреница

Цвет

Жёлтый

Ключевые слова
для превращения

Защита

4

Кубы заряда

2

+ номер текущего раунда

Записи

Навыки

№ 1

Рыцарский этикет

Тип: Атака / движение

Момент: Ваш ход

Эффект: Выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа и [вы перемещаетесь на 1 поле]. Эффекты применяются в удобном вам порядке.

№ 2

Зажечь огонь
угасающей надежды

Тип: Атака

Момент: Ваш ход

Эффект: Выполните [проверку атаки: (номер сада в котором вы находитесь) кубов] против 1 персонажа. После этого вы получаете [половину нанесённого этой атакой повреждения (округлять вниз)] очков повреждения.

№ 3

Меч солнечного
света

Тип: Атака

Момент: Ваш ход

Эффект: Выполните [проверку атаки: 3 куба] против 1 персонажа.

№ 4

Спасительный щит

Тип: Защита / гамбит / помощь

Момент: немедленно перед тем, как кто-то другой получит повреждение

Эффект: Уменьшите повреждение одной атаки полученной одним другим персонажем до 0.

№ 5

Рука любви

Тип: Гамбит / помощь

Момент: Ваш ход

Эффект: 1 персонаж, находящийся в одном саду с вами, восстанавливает 6 очков стойкости. После этого вы получаете 2 очка повреждения.

№ 6

Ты думал, что я
соглашусь на это?

Тип: Гамбит / помощь

Момент: Немедленно перед проверкой атаки

Эффект: Цель чьей-либо атаки (включая вашу) уменьшает защиту на 1 очко на время этой атаки.

Записи

◆ РЕГАЛИЯ ◆

Имя

Возраст

Пол

Организация

История

Надежда /
отчаяние

Мечта

Характер

Цветок
сущности

Цвет

Ключевые слова
для превращения

Визитная карточка партнёра

Визитная карточка партнёра

ГОЛУБОЙ ВЬЮНОК



Сделаем это, ради нашей мечты

Да, дядя.

Sample Stellar Knights

Sample Stellar Knights

◆ ВЕРШИТЕЛЬ ◆

Ордена

Резонанс, искажений



Стойкость

12

Имя

Возраст

Пол

Организация

История

Надежда /
отчаяние

Мечта

Характер

Цветок
сущности *Вьюнок*

Цвет *Голубой*

Ключевые слова
для превращения

Защита

3

Кубы заряда

3

+ номер текущего раунда

Записи

Навыки

№ 1

Рыцарский этикет

Тип: Атака / движение

Момент: Ваш ход

Эффект: Выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа и [вы перемещаетесь на 1 поле]. Эффекты применяются в удобном вам порядке.

№ 2

*Танец цветков
вьюнка*

Тип: Защита / помощь

Момент: Немедленно перед проверкой атаки

Эффект: Во время этой атаки все персонажи, находящиеся в одном саду с вами, а также в соседних садах, увеличивают свою защиту на [номер текущего раунда].

№ 3

Меч голубых небес

Тип: Атака

Момент: Ваш ход

Эффект: Выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа. Затем, если вы находитесь в саду № 6, выполните [проверку атаки: 3 куба].

№ 4

Мост голубых небес

Тип: Движение / атака

Момент: Ваш ход

Эффект: Вы перемещаетесь на 0~2 поля. Затем выполните [проверку атаки: (1 + количество пройденных полей) кубов] против 1 персонажа.

№ 5

Воздушная походка

Тип: Движение / помощь

Момент: Ваш ход

Эффект: Вы перемещаетесь на 1~2 поля. Затем 1 персонаж, согласный на этот эффект, перемещается на 1 поле.

№ 6

Водоворот мыслей

Тип: Гамбит

Момент: Сразу после того, как кто-то кинул кубы

Эффект: 1 персонаж перекидывает кубы на которых выпало 1~2. Этот эффект может быть применён не только к проверкам атаки и заряда, но и ко многим другим!

Записи

◆ РЕГАЛИЯ ◆

Имя

Возраст

Пол

Организация

История

Надежда /
отчаяние

Мечта

Характер

Цветок
сущности

Цвет

Ключевые слова
для превращения

Визитная карточка партнёра

Визитная карточка партнёра

ЧЁРНАЯ АКВИЛЕГИЯ



Победа, победа, ещё победа...,
и ты будешь принадлежать только мне

Я не проиграю. Я не могу проиграть. До тех пор
пока не сделаю тебя королевой этого мира

◆ ВЕРШИТЕЛЬ ◆

Ордена

Резонанс, искажений



Стойкость

16

Имя

Возраст

Пол

Организация

История

Надежда /
отчаяние

Мечта

Характер

Цветок
сущности Аквилегия

Цвет Чёрный

Ключевые слова
для превращения

Защита

3

Кубы заряда

3

+ номер текущего раунда

Записи

Навыки

№ 1

Рыцарский этикет

Тип: Атака / движение

Момент: Ваш ход

Эффект: Выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа и [вы перемещаетесь на 1 поле]. Эффекты применяются в удобном вам порядке.

№ 2

Меч шута

Тип: Атака

Момент: Ваш ход

Эффект: Выполните [проверку атаки: (3 + номер текущего раунда) кубов] против 1 персонажа. Затем ваша стойкость уменьшается на [номер текущего раунда] очков.

№ 3

Росчерк
чёрного клинка

Тип: Движение / атака

Момент: Ваш ход

Эффект: Вы можете переместиться на 1 поле. Затем выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа, а затем ещё одну [проверку атаки: 2 куба]. После этого вы получаете 1 очко повреждения.

№ 4

Клинок подобный
чёрному блеску

Тип: Движение / атака

Момент: Ваш ход

Эффект: Вы перемещаетесь на 0~2 поля. Затем выполните [проверку атаки: (2 + количество пройденных полей) кубов] против 1 персонажа. После этого вы получаете 1 очко повреждения.

№ 5

Беги сквозь ночь

Тип: Движение / помощь

Момент: Ваш ход

Эффект: Вы и 1 другой персонаж, находящийся в одном саду с вами, согласившийся на этот эффект, передвигаетесь на 1 поле в один и тот же сад.

№ 6

Вампир мрака

Тип: Атака

Момент: Ваш ход

Эффект: Выполните [проверку атаки: 3 куба] против 1 персонажа. Затем вы восстанавливаете 2 очка стойкости.

Записи

◆ РЕГАЛИЯ ◆

Имя

Возраст

Пол

Организация

История

Надежда /
отчаяние

Мечта

Характер

Цветок
сущности

Цвет

Ключевые слова
для превращения

Визитная карточка партнёра

Визитная карточка партнёра

ФИОЛЕТОВЫЙ АМАРАНТ



Единственный человек, который заслуживает взмахнуть мной – это ты

Что? Почему же это мне выпало стать вершителем. Ну так и быть, помогу тебе

◆ ВЕРШИТЕЛЬ ◆

Ордена

☐

Резонанс, искажений

☐

Стойкость

16

Имя

Возраст

Пол

Организация

История

Надежда /
отчаяние

Мечта

Характер

Цветок
сущности Амарант

Цвет Фиолетовый

Ключевые слова
для превращения

Защита

4

Кубы заряда

2

+ номер текущего раунда

Записи

Навыки

№ 1

Рыцарский этикет

Тип: Атака / движение

Момент: Ваш ход

Эффект: Выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа и [вы перемещаетесь на 1 поле]. Эффекты применяются в удобном вам порядке.

№ 2

Первая комната

Тип: Гамбит

Момент: Ваш ход

Эффект: Укажите два числа. Во время этого раунда все результаты бросков на которых выпало первое значение меняются на второе значение. Этот эффект распространяется на всех персонажей и арену.

№ 3

Девять башен
во мраке ночи

Тип: Гамбит / помощь

Момент: Ваш ход

Эффект: Все выбранные вами персонажи, согласные на этот эффект, выполняют [проверку заряда: (номер текущего раунда) кубов]. Затем выполнившие проверку заряда персонажи получают [номер текущего раунда] очков повреждения. Этот навык может быть применён к каждому персонажу только 1 раз за 1 раунд.

№ 4

Меч фиолетовой
тени

Тип: Движение / атака

Момент: Ваш ход

Эффект: Вы перемещаетесь на 0~1 поле, и выполняете [проверку атаки: 3 куба] против 1 персонажа.

№ 5

Фиолетовых коридор

Тип: Движение / помощь

Момент: Ваш ход

Эффект: 1 персонаж, согласный с этим эффектом, восстанавливает [1 + номер текущего раунда] очков стойкости, а затем перемещается на 1 поле.

№ 6

Фиолетовая
подворотня

Тип: Движение / помощь

Момент: Сразу после предзнаменования

Эффект: 1 персонаж, согласный с этим эффектом, кроме вас, перемещается на 1~3 поля.

Записи

◆ РЕГАЛИЯ ◆

Имя

Возраст

Пол

Организация

История

Надежда /
отчаяние

Мечта

Характер

Цветок
сущности

Цвет

Ключевые слова
для превращения

Визитная карточка партнёра

ПОДРОБНОЕ СОЗДАНИЕ (ВЕРШИТЕЛЬ)

Добро пожаловать тем, кто решил самостоятельно создать своего персонажа. Здесь описывается «Подробное создание». Давайте преступим к нему.

Подробное создание выполняется согласно следующей процедуре.

1. Выберите историю
2. Выберите надежду или отчаяние
3. Выберите мечту
4. Выберите 2 элемента характера
5. Выберите цветок сущности
6. Выберите цвет
7. Выберите 5 навыков
8. Выберите имя, возраст, пол и принадлежность к организации

На этом всё.

Как читать таблицы и выбирать варианты

На следующих страницах вы найдёте разнообразные таблицы. В каждой таблице вы можете выбрать любой понравившийся вам вариант.

Однако, можно столкнуться с ситуаций, когда вам будет сложно принять решение. В таком случае, вы можете принять решение бросив кубы и посмотрев на результаты обратится к варианту из таблицы, согласно числам в её левой части.

После выполнения каждого шага записывайте выбранную и полученную информацию на лист звёздного рыцаря. Вам не обязательно записывать все в строгом порядке.

Когда вы уже знакомы с процессом создания персонажа, то можно, например, начать с выбора имени, затем выбрать цветок сущности и после этого выполнить остальные шаги.

▼ 1. Выберите историю

История - представляет воспоминания, события прошлого, намерения и обстоятельства жизни вашего вершителя.

Выберите 1 вариант из таблицы «ваша история» на странице 96-97.

Если ваш звёздный рыцарь - выходец из другого мира (другими словами: с нижних ярусов Арсельтрей), вы можете выбрать историю из таблицы «Ваша история (другие миры)» на странице 97-99, но также можете выбрать вариант и из обычной таблицы.

Некоторые из историй устанавливают значения «Резонанса искажений» или «Орден» на 1 или выше. Если вы выбрали такую историю, то пожалуйста, не забудьте записать эти характеристики на лист звёздного рыцаря.

▼ 2. Выберите надежду или отчаяние

Прежде всего, решите будет ли ваш звёздный рыцарь «сияющим звёздным рыцарем» или «мрачным звёздным рыцарем».

Если вы выбрали сияющего звёздного рыцаря», то выберите 1 надежду из таблицы со страницы 94. Для «мрачного звёздного рыцаря» выберите 1 отчаяние из таблицы со страницы 95.

Принятое здесь решение будет служить изначальным мотивом вашего вершителя для стремления к исполнению мечты.

▼ 3. Выберите мечту

Решите, какая мечта зародилась у вашего вершителя ^{BRINGER} благодаря его истории, будь то надежда или отчаяние. Выберите одну мечту из списка на странице 100-101.

Если вы не найдёте в списке подходящей мечты, то можете смело придумать свою собственную! В этом случае определите «ступень мечты», обратившись к «лестнице мечты» на странице 141.

▼ 4. Выберите 2 элемента характера

Определите характер вашего вершителя ^{BRINGER}. От этого выбора будет зависеть, то как вы будете играть персонажа, поэтому важно выбрать такой характер, который вам будет удобно и интересно отыгрывать.

Выберите 2 черты характера из таблицы на странице 101.

▼ 5. Выберите цветок сущности

Две Богини увенчивают всех звёздных рыцарей сочетание цвета и цветка, называемое «цветочный герб» ^{PERSONAL FLOWER}.

Цветочный герб ^{PERSONAL FLOWER} используется для представления звёздных рыцарей во время вызова на звёздную битву, а также служит метафорой самого персонажа.

Комбинация цветка сущности и цвета также определяет, какие действия (навыки) могут быть использованы во время звёздной битвы!

Прежде всего, вам нужно решить, каким цветком сущности ^{BRINGER} увенчан ваш вершитель. Выберите один из цветков на страницах 68-80.

О описании цветков и их цвета

Далее вы найдёте краткое описание символизма цветков сущности, а также то, какие действия они позволяют выполнять в звёздной битве.

Слово «Атакующий» в описании означает наличие множества атакующих навыков. «Помощь» означает навыки для поддержки союзников и вас самих, или для создания помех врагам.

Однако мы рекомендуем подбирать сочетание цветка и его цвета, исходя из их символического соответствия характеру вашего персонажа, а не из-за силы или эффективности навыков!

Не волнуйтесь, для участия в звёздной битве подойдёт любая комбинация!

Роза (с. 68)

Цветок символизирующий любовь.

Цветок сущности розы венчает тех, кто следует путём любви в жизни и смерти.

В бою они играют роль универсального атакующего, способного как поддерживать союзников, так и атаковать врагов.

Аквилегия (с. 70)

Цветок символизирующий решительную победу.

Цветок сущности аквилегии венчает тех, кто полон решимости стоять до конца и не сдаваться ни при каких обстоятельствах.

В бою они играют роль атакующего, сражаясь расходуя свою собственную стойкость.

Космос (с. 72)

Цветок символизирующий гармонию.

Цветок сущности космоса венчает тех, кто приносит гармонию окружающим теплом и искренностью своего сердца.

В бою они играют роль помощника, поддерживая как союзников, так и самих себя.

Вьюнок (с. 74)

Цветок, символизирующий узы.

Цветок сущности вьюнка венчает тех, кто искренне верит в силу связывающих людей уз, и хранит их в своём сердце.

В бою они играют роль атакующего с превосходными способностями к выживанию.

Ветреница (с. 76)

Цветок символизирующий покинутых.

Цветок сущности ветреницы венчает тех, кто в прошлом был брошен, покинут и познал одиночество.

В бою они играют роль атакующего использующего хитроумные приёмы и изменяющиеся эффекты.

Ликорис (с. 78)

Цветок символизирующий страсть.

Цветок сущности ликориса венчает тех, кто с искренней страстью стремится достичь чего-то, но в тайне знает, что это невозможно.

В бою они играют роль помощника, переворачивая поле боя с ног на голову.

Амарант (с. 80)

Цветок символизирующий бессмертие и предательство.

Цветок сущности амаранта венчает тех, кто дорожит настоящим моментом и мечтает, чтобы он длился вечно.

В бою они играют роль помощника, хитроумно помогая союзникам в обмен на некую цену.

▼ 6. Выберите цвет

Выберите цвет для цветка сущности. Выбранное сочетание цветка и его цвета может быть невозможно в реальности, но, загадочным образом, даже самые невозможные цветы расцветают на клумбах FLOWER GARDEN «арены мечты», где проходит звёздная битва.

Выберите один из цветов на страницах 82-92.

Выбранный вами цвет определяет количество «кубов заряда», которые показывают какие и сколько действий вершитель BRINGER может выполнять во время звёздной битвы. Цвет также определяет значение «стойкости» и «защиты» вершителя, BRINGER показывая атаки какой силы он способен вынести.

Чёрный (с. 82)

Цвет символизирующий желание, жажду, смерть, ночь и борьбу за выживание.

Обжигающая душу мечта – это мощное оружие.

В бою они играют роль жёсткого нападающего, не боящегося причинить урон самому себе.

Красный (с. 84)

Цвет символизирующий прошлое, источник, страсть, гнев и пламенную любовь.

Самоотверженный и яростный красный цвет предрекает героические поступки.

В бою они играют роль отчаянных нападающих, ни на секунду не думающих о защите.

Жёлтый (с. 86)

Цвет символизирующий доброту, упрямство, волю, красноречие и молчаливый гнев.

Всем, до кого сможет дотянуться эта рука, она принесёт спасение.

В бою они выступают в роли помощника, помогающего движению союзников и мешающего действиям противника.

Голубой (с. 88)

Цвет символизирующий будущее, спокойствие, коварство, знания и тайные мысли.

Спокойствие и непревзойдённое коварство приведут вашу сторону к победе.

В бою они играют роль атакующего или помощника, чья позиция имеет решающее значение.

Белый (с. 90)

Цвет символизирующий угнетение, порядок, доверчивость, невинность и благородную щедрость.

Порядок ради стабильности – это идеал белого цвета. Вперёд, во имя человечества.

В бою они безупречно играют как роль атакующего, так и помощника.

Фиолетовый (с. 92)

Цвет символизирующий благородство, великолепие, элегантность, желание и длящееся вечно настоящее.

Фиолетовый, контролируете пространство между прошлым и будущим, здесь и сейчас.

В бою они играют роль помощника, хитроумно помогая союзникам за некую цену.

▼ 7. Выберите 5 навыков

«Навыки» – это действия, которые вершитель ^{BRINGER} может выполнять во время звёздной битвы.

Навыки можно получить только из списка, представленного на странице для выбранного вами цветка сущности и цвета.

Не существует какого-то ограничения, сколько навыков вы должны выбрать из списка цветка сущности, а сколько из списка цвета. Поэтому просто выберите 5 понравившихся вам навыков. Однако вы не можете выбрать один и тот же навык несколько раз.

Если у вас возникнут трудности с выбором, выберите навыки, отмеченные знаком «★».

После того как вы сделали свой выбор, скопируйте навыки на лист звёздного рыцаря в поля с № 2-6. Вы можете расположить их в любом порядке!

Также, все звёздные рыцари обладают навыком под названием «Рыцарский этикет», записанным в поле № 1. Его нельзя удалить или заменить.

★ РЫЦАРСКИЙ ЭТИКЕТ			
ТИП	Атака / движение	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа и [вы перемещаетесь на 1 поле]. Эффекты применяются в удобном вам порядке.		
ОПИСАНИЕ	Выдающиеся физические способности звёздного рыцаря позволяют наносить резкие атаки.		

О видах навыков

Тип навыка – это классификация, которая с одного взгляда даёт представление о эффекте навыка.

Атака: навык, позволяющий атаковать противника.

Защита: навык, повышающий силу защиты.

Движение: навык, с помощью которого можно перемещаться по арене мечты (карте битвы).

Помощь: навык для оказания поддержки союзникам.

Гамбит: навык оказывающий поддержку, либо причиняющий вред, отличный от вышеперечисленных.

▼ 8. Выберите имя, возраст, пол и принадлежность к организации

Мы почти закончили. Осталось только нанести завершающие штрихи.

Имя

Назовите вершителя придуманным вами прекрасным именем. Поскольку на сцене этой игры могут появиться люди различных национальностей и даже выходцы из других миров, вы можете сами придумать правила, по которым людей нарекают тем или иным именем.

Если возможно, пожалуйста, не используйте инструменты для создания случайного имени.

Самостоятельный выбор имени, это один важных приёмов для получения удовольствия от игры в НРИ.

Например, если кто-то скажет вам: «какое необычное имя», лучшим ответом будет рассказать замечательную историю о том «Вот как оно появилось», чем просто сказать: «Это случайное имя».

Возраст

Определяемый на этапе возраст может представлять, как «физический возраст», так и «внешний возраст». Как правило, персонаж должен попадать в возрастной диапазон от ученика начальной школы до студента университета.

Две Богини выбирают большинство звёздных рыцарей именно из этой возрастной категории.

Если вы хотите играть персонажем, который не является студентом, вы можете выбрать роль, которая каким-то образом связана со школой, например, школьный работник, учитель, профессор, директор или спонсор школы.

Постарайтесь выбрать такую роль, которая не вызовет слишком больших трудностей в создании связи с вашим будущим партнёром.

Физический возраст? Внешний возраст?

В Арсельтрей собрано множество параллельных миров.

Поэтому вам может захотеться сыграть персонажа, внешность которого не соответствует его истинному возрасту (например, представителя народа долгожителей или тех, кто всегда остаётся внешне юными).

Поэтому определяемый здесь возраст, может считаться тем возрастом, в котором персонаж обычно себя самоидентифицирует.

Пол

Вы можете быть тем, кем хотите.

Это может быть физический пол или ментальный гендер, а поскольку в Арсельтрей есть жители из других миров, это может быть даже пол, отличный от мужского или женского.

Принадлежность к организации

Выберите одну из шести великих академий.

Ниже приводится их краткое описание, а более подробную информацию вы можете найти в разделе мира игры на странице 207.

В Арсельтрей способные и талантливые ученики часто могут перескочить несколько лет обучения и быть зачислены в учебные заведения раньше обычного срока, поэтому

вам не нужно слишком много думать о возрасте вашего персонажа. Нередко встречаются одноклассники с разницей в 10 лет!

Обратите внимание, что все перечисленные ниже организации находятся на первых шести ярусах Арсельтрей, описанных в этой книге правил.

Если вы хотите играть в других мирах, на 7 ярусе и ниже, то вы можете придумать существующие там организацию самостоятельно.

Общественный университет Арсельтрей

Это единственный общественный университет Арсельтрей и кластер аффилированных школ, находящиеся под управлением правительства.

Среди всех академий здесь обучается наибольшее количество студентов, а обучение в основном ориентировано на подготовку инженеров и других специалистов, участвующих в управлении Арсельтрей.

Аффилированные учебные заведения: старшая школа, средняя школа, начальная школа, детский сад.

Институт культуры Идеаглория

Идеаглория предлагает широкий выбор факультетов, связанных со всеми видами искусств и развлечений, включая живопись и музыку.

Большое внимание уделяется набору учеников из других школ и с нижних ярусов Арсельтрей, что создаёт идеальную среду, позволяющую семенам таланта вырасти до небес.

Аффилированные учебные заведения: старшая школа Огума, средняя школа Бриджид.

Женская академия Ситра

Академия с высоким уровнем преподавательского состава, имеющая долгую историю воспитания добродетельных молодых леди в полностью отгороженной от внешнего мира среде.

Говорят, что с момента поступления и до выпускного ученицы чувствуют себя как птицы в золотой клетке. Получение разрешения на выход из школы может быть очень хлопотным делом.

Аффилированные учебные заведения: школа для девочек, подростковая школа, детская школа.

Университет Philosophia

Академия в которой существует только университет и аспирантура. Рай для исследователей. Восхитительное место, где каждый день наполнен нескончаемыми звуками взрывов, происшествиями с загадочными беспилотниками и таинственными явлениями.

Аффилированные учебные заведения: университет

Академия Святой Аргентеи

Изначально это была женская академия наравне женской академией Ситра, но сейчас она была переквалифицирована в академию с совместным обучением.

Аргентея соперничает с университетом Philosophia, однако фундаментально это все же гуманитарная школа.

Аффилированные учебные заведения: университет, старшая школа, средняя школа, младшая школа, детский сад.

Spawn of Arseltray

Учебное заведение ныне зовущееся «Общественная академия Хиносита», так же известное как SoA.

Сюда поступает многие из тех, кто не смог прижиться в других школах, тех у кого есть особые жизненные обстоятельства, тех кто что-то замышляет, а также большое количество иномирцев.

Аффилированные учебные заведения: старшая школа, средняя школа

Пробуждение звёздного рыцаря

▼ В какой момент пробуждается звёздный рыцарь?

В тот момент, когда суженные судьбой партнёры клянутся Двум Богиням стать звёздным рыцарем, хотя бывают редкие исключения.

Суженые – это «пара людей, которые разделяют одну мечту, и которые твёрдо решили, что они никогда не откажутся от этой мечты». Именно к такой паре богини, могут обратиться с просьбой стать звёздным рыцарем.

Момент, когда они разделили одну мечту, разнится от пары к паре.

Возможно они были друзьями детства и по какой-то причине с тех пор имели общую мечту, возможно, в момент первой встречи их как будто поразила молния, и они интуитивно поняли, что перед ними предназначенный им судьбой партнёр.

Вы можете поговорить об этом во время создания ваших звёздных рыцарей, перед началом сцены или во время перерыва в сессии, тем самым поглубже копнув в отношения между персонажами!

▼ Будут ли другие люди знать, что вы стали звёздным рыцарем?

Только те, кто вместе сражался или обменивался информацией друг с другом, знают о том, кто стал звёздным рыцарем.

Богини не делают никаких объявлений о появлении но

Пробуждение звёздного рыцаря

▼ Можно ли сменить партнёра?

Сменить партнёра нельзя.

Однако если ^{BRINGER}вершитель или ^{SHEATH}регалия по какой-либо причине умирают, или навсегда теряют свою мечту, то звёздный рыцарь может выбрать нового партнёра. В таком случае бывший ^{BRINGER}вершитель может стать ^{SHEATH}регалией, и наоборот.



Роза

Цветочный герб розы

Звёздные рыцари, для которых роза является личным цветком, часто хранят в своём сердце сильную любовь и благородные намерения.

Символизм розы

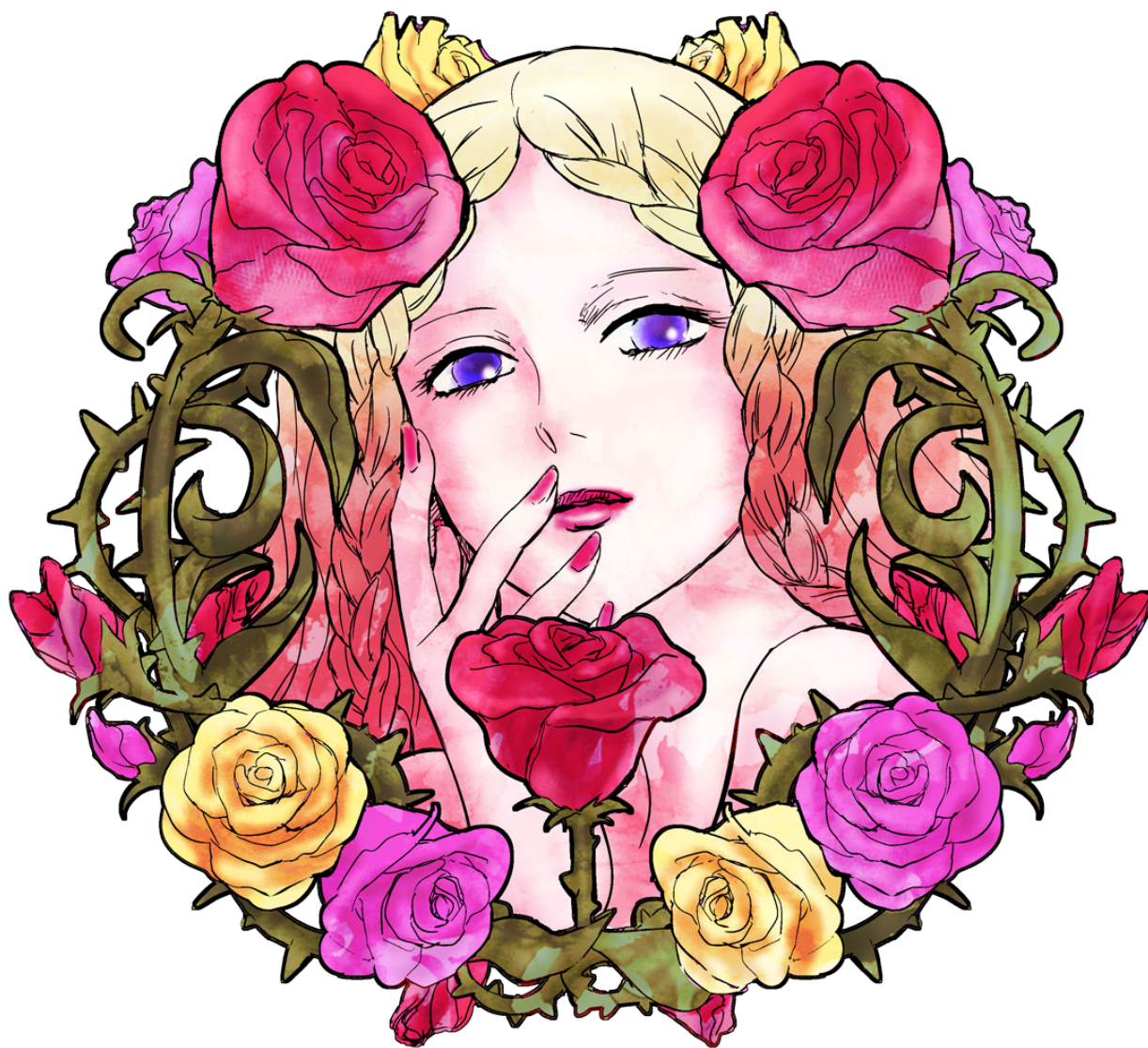
Роза символизируют любовь и красоту.

Цветок сущности розы венчает тех, кто всегда будет цвести на самых возвышенных пиках, благодаря любви, которую они дарят, и красоте, которой они обладают.

Тактика Розы

В бою они играют роль универсального атакующего, способного как поддерживать союзников, так и атаковать врагов.

Роза станет надёжным бойцом в сочетании с любым цветом.



PRIDE & ROSE

★ ГОРДО ЦВЕТУЩИЙ ЦВЕТОК РОЗЫ

ТИП	Атака / гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа, затем ещё одну [проверку атаки: 2 куба] против 1 цели. После этого восстановите 2 очка вашей стойкости.		
ОПИСАНИЕ	Умение наносить быстрые серии ударов с изяществом распустившейся розы.		

PURIFY ROSE

ЗАПЯТНАТЬ ЧИСТОЙ ЛЮБОВЬЮ

ТИП	Гамбит / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Все выбранные вами персонажи, находящиеся в одном саду с вами, восстанавливают [1 куб] очков стойкости. Бросок выполняется 1 раз, все персонажи восстанавливают одинаковое количество очков стойкости.		
ОПИСАНИЕ	Танцующие лепестки и аромат цветущих вокруг роз излечивает раны звёздного платья.		

DUEL

ГОРДАЯ ДУЭЛЬ

ТИП	Движение / гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Если вы звёздный рыцарь, выберите одного противника. Если вы противник, выберите одного звёздного рыцаря. Вы и выбранный вами персонаж перемещаетесь в сад, в котором нет ни одного другого персонажа. Это не считается движением (т.е. навыки которые ссылаются на количество пройденных полей, для вас или цели, не имеют эффекта).		
ОПИСАНИЕ	Следуй за мной. Выйдем на подходящую для нас сцену.		

ROYAL ROSE DRESS

РАСЦВЕТАЯ РАДИ РЫЦАРЯ

ТИП	Гамбит / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход / всегда
ЭФФЕКТ	Эффект 1: во время вашего выхода вы можете убрать один из кубов установленный на этот навык, чтобы дать возможность 1 другому персонажу выполнить [проверку заряда: 1 куб] и восстановить 2 очка стойкости. Эффект 2: В зависимости от количества кубов установленных на этот навык вы получаете следующие эффекты: 0 кубов: эффекта нет. 1 или больше кубов: ваша защита снижается на -1, количество кубов ваших [проверок атаки] всегда увеличивается на +1.		
ОПИСАНИЕ	Вокруг вас танцуют лепестки роз. Они украшают вас словно платье.		

Аквилегия

Цветочный герб аквилегии

Звёздные рыцари, для которых аквилегия является личным цветком, часто беззаветно стремятся к чему-то.

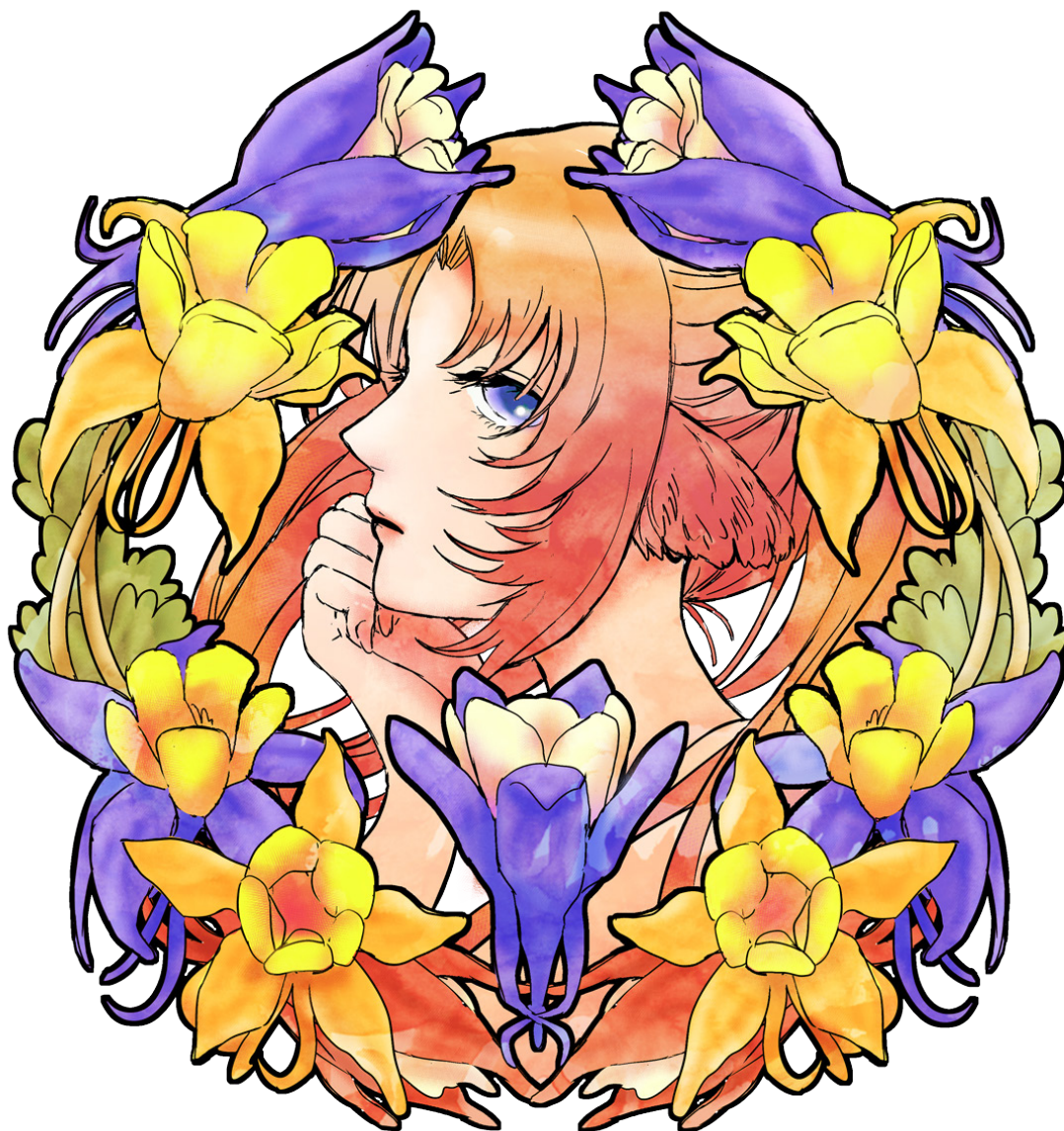
Символизм аквилегии

Аквилегия символизируют решительную победу и неразумные поступки.

Цветок сущности аквилегии венчает тех, кто полон решимости стоять до конца и не сдаваться ни при каких обстоятельствах.

Тактика аквилегии

В бою они играют роль атакующего, сражаясь расходуя свою собственную стойкость. Управление стойкостью является важным элементом боя для аквилегии.



AQUILEGIA: THE FOOL

★ МЕЧ ШУТА

ТИП	Атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа, затем ещё одну [проверку атаки: 2 куба] против 1 цели. После этого восстановите 2 очка вашей стойкости.		
ОПИСАНИЕ	Умение наносить быстрые серии ударов с изяществом распустившейся розы.		

AQUILEGIA: THE REMNANT

РЁВ ГЛУПЦА

ТИП	Гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Сразу после того как ваша стойкость стала равна 1~4
ЭФФЕКТ	Можно использовать, убрав все кубы, установленные на этот навык. Ваша стойкость восстанавливается на [3 + количество убранных кубов] очков.		
ОПИСАНИЕ	Шрамы оставленные на вашей гордости становятся вашей силой, наделяющей вас решимостью победить.		

SURE VICTORY

АКВИЛЕГИЯ НА ЯЗЫКЕ ЦВЕТОВ

ТИП	Атака / движение	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Вы перемещаетесь на 1 или 2 поля, а затем выполняете [проверку атаки: 5 + (количество пройденных полей) кубов] против 1 персонажа. Затем вы получаете [2 + (количество пройденных полей)] очков повреждения.		
ОПИСАНИЕ	«Даже если это тело разобьётся на мелкие кусочки, я не упущу этой победы». Убийственный удар, нанесённый на полной скорости.		

SYSTEM: AQUILEGIA

ДАЖЕ ЕСЛИ ЭТО ТЕЛО РАССЫПЕТСЯ

ТИП	Гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Сразу после того как ваша стойкость стала равна 0
ЭФФЕКТ	Можно использовать, убрав все кубы, установленные на этот навык. Вы сразу же восстанавливаете 5 очков стойкости. После этого вы наносите [количество убранных кубов] очков повреждения 1 персонажу. Этот навык может быть использован только 1 раз за 1 звёздную битву.		
ОПИСАНИЕ	«Я не могу позволить себе проиграть здесь. Я не могу здесь рассыпаться». Вы жадно желаете победы.		

Космос

Цветочный герб космоса

Звёздные рыцари, для которых космос является личным цветком, часто отличаются чистотой сердца и целеустремлённостью.

Символизм космоса

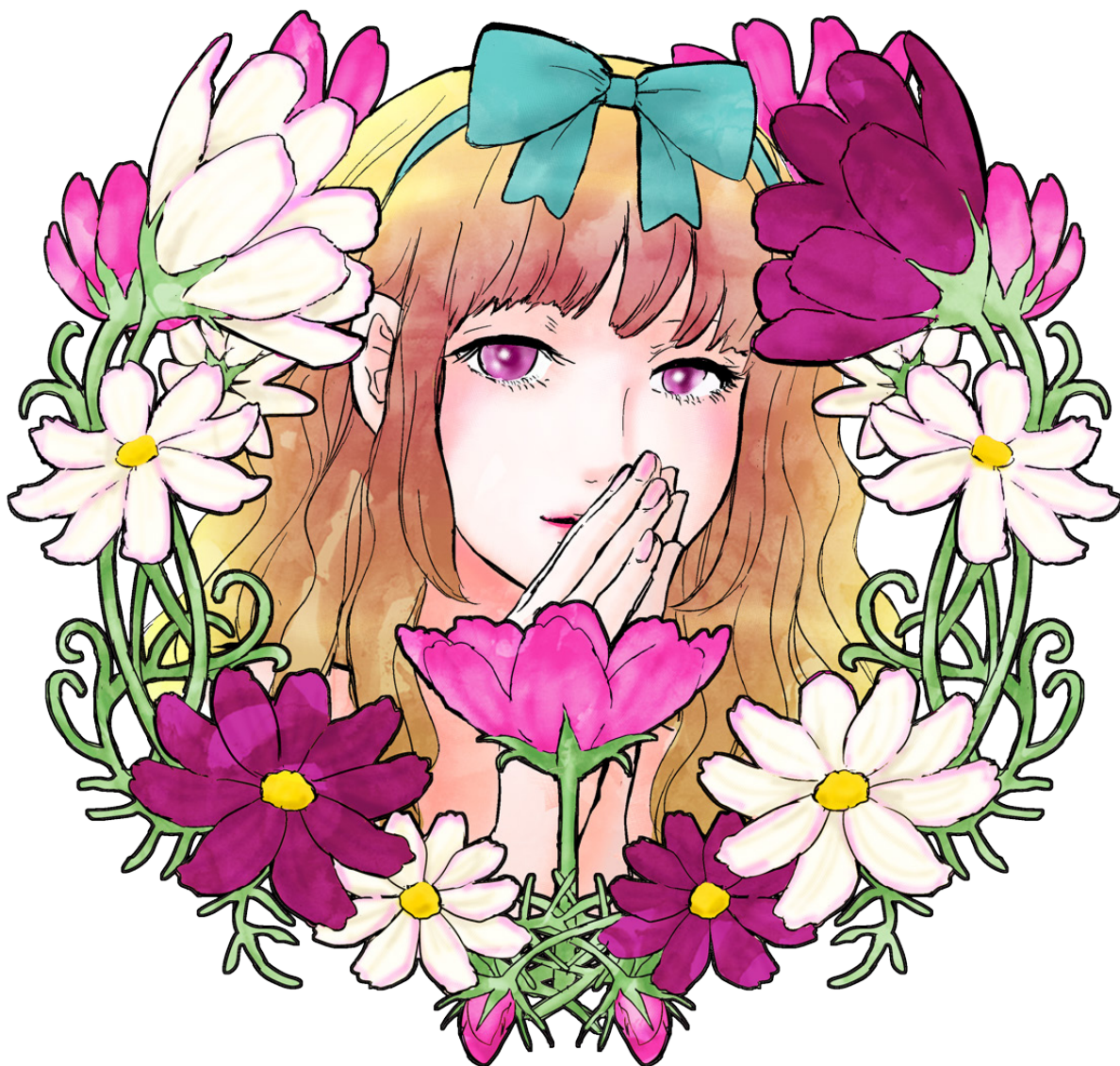
Космос символизируют гармонию и чистоту.

Цветок сущности космоса венчает тех, кто приносит гармонию окружающим теплом и искренностью своего сердца.

Тактика космоса

В бою они играют роль помощника, поддерживая как союзников, так и самих себя.

Они спасают ближних, будь то во имя добра или во имя порядка, или...



FORTRESS COSMOS

★ ФОРТ ЧИСТОТЫ

ТИП	Гамбит / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Сразу после броска кубов для проверки атаки
ЭФФЕКТ	На время этой 1 атаки защита 1 персонажа увеличивается на [номер текущего раунда] очков. Этот навык можно применить только 1 раз во время 1 проверки атаки. Его использование можно объявить после того, как станет известен результат броска.		
ОПИСАНИЕ	Гармония невозможна, если те, кто нуждается в защите не получают её. Танцующие цветы космоса встанут на защиту ваших союзников.		

COSMOS ORDER

МИР НАПОЛНЕННЫЙ ГАРМОНИЕЙ

ТИП	Атака / гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 3 куба] против 1 персонажа. Получивший повреждение от этой атаки персонаж должен выбрать 1 из своих установленных кубов и убрать его.		
ОПИСАНИЕ	Вы – это закон, вы – это порядок. Встаньте во весь рост и возьмите в руки меч. Никто не сможет помешать вам.		

COSMOS: OVER THE PAIN

НЕБО ЗА ПРЕДЕЛАМИ БОЛИ

ТИП	Гамбит / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Ваша стойкость уменьшается на [номер текущего раунда] очков. Затем выбранные вами персонажи, кроме вас самих, находящиеся в одном саду с вами, а также в соседних садах, восстанавливают [3 + номер текущего раунда] очков стойкости.		
ОПИСАНИЕ	Нет, это не кровь капает с кончиков ваших пальцев. Это цветы космоса наполняют пространство своим танцем, исцеляя раны ваших союзников.		

AROUND THE COSMOS

ГАЛОПОМ ПО ВСЕЛЕННОЙ

ТИП	Движение / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход / всегда
ЭФФЕКТ	Все выбранные вами персонажи, согласившиеся на этот эффект, перемещаются на одно поле. Персонаж сам решает, куда ему переместиться.		
ОПИСАНИЕ	Как дирижёр управляет оркестром, ваши приказы указывают путь вашим братьям по оружию.		

Вьюнок

Цветочный герб вьюнка

Звёздными рыцарями, для которых вьюнок является личным цветком, часто становятся те, в чьём сердце есть место состраданию и те, кто пережил трудности в прошлом.

Символизм вьюнка

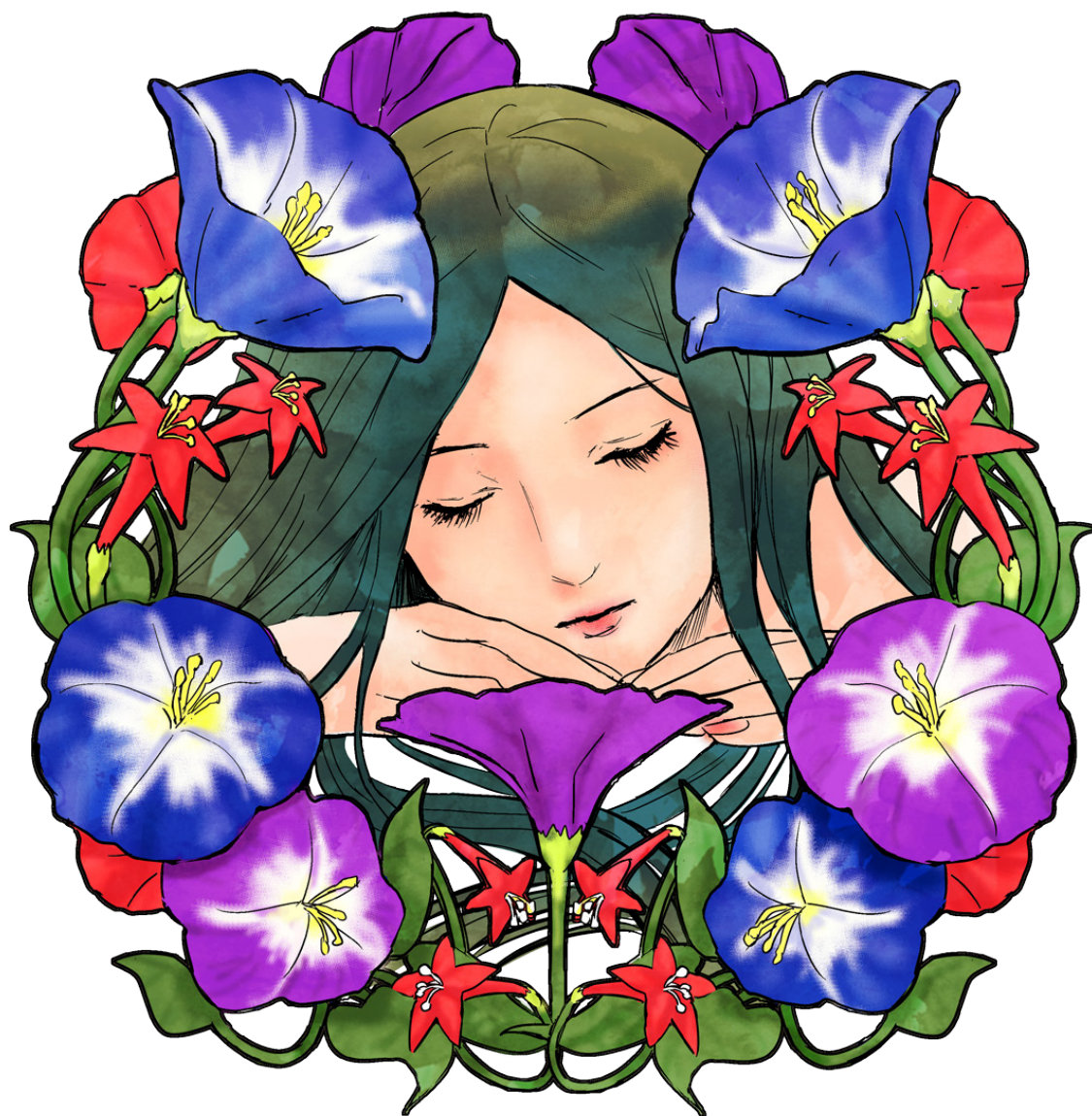
Цветок, символизирующий узы и потерю.

Цветок сущности вьюнка венчает тех, кто искренне верит в силу связывающих людей уз, и хранит их в своём сердце, а также тех, кто познал боль утраченной надежды.

Тактика вьюнка

В бою они играют роль атакующего с превосходными способностями к выживанию.

Ради того, кто ждёт вашего возвращения, вы не можете пасть здесь.



CALYSTEGIA SPHERE

★ ТАНЕЦ ЦВЕТКОВ ВЬЮНКА

ТИП	Защита / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Немедленно перед проверкой атаки
ЭФФЕКТ	Во время этой атаки все персонажи, находящиеся в одном саду с вами, а также в соседних садах, увеличивают свою защиту на [номер текущего раунда].		
ОПИСАНИЕ	Цветы вьюнка танцуют вокруг вас. Такое сияющие поле боя украшает рыцарей и сбивает с толку врагов.		

DANCE IN THE CALYSTEGIA

ЦВЕТЫ ПОЛЯ БРАНИ

ТИП	Атака / гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: (2 + номер текущего раунда) кубов] против 1 персонажа. Затем ваша стойкость восстанавливается на [количество персонажей, находящихся в одном саду с вами] очков.		
ОПИСАНИЕ	Вьюнок не сражается в одиночку. Чем сложнее поле боя, тем лучше они могут по использовать сильные стороны товарищей, добавляя красок великолепию их цветов.		

AVANDER

ЦВЕТОК УЗ, ТАНЦУЮЩИЙ НА ЛИНИИ ФРОНТА

ТИП	Атака / движение	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 1 куб] против 1 персонажа. Затем переместитесь на 1 поле. После этого вновь выполните [проверку атаки: 1 куб] против 1 персонажа, и затем переместитесь на 1 поле.		
ОПИСАНИЕ	Вьюнок не сражается в одиночку. Чем сложнее поле боя, тем лучше они могут по использовать сильные стороны товарищей, добавляя красок великолепию их цветов.		

SYSTEM: CALYSTEGIA

ЧТОБЫ ПРОЖИТЬ СЛЕДУЮЩИЙ МИГ С ТОБОЙ

ТИП	Гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Сразу после того как ваша стой- кость стала равна 0
ЭФФЕКТ	Можно использовать, убрав все кубы, установленные на этот навык. Вы сразу же восстанавливаете 5 очков стойкости, кроме того, 1 другой персонаж восстанавливает [количество убранных кубов] очков стойкости. Этот навык может быть использован только 1 раз за 1 звёздную битву.		
ОПИСАНИЕ	Ваше звёздное платье вновь обретёт свой блеск, благодаря вашей решимости не пасть на поле боя ради этого человека.		

Ветреница

Цветочный герб ветреницы

Звёздные рыцари, для которых ветреница является личным цветком, часто застенчивы или предпочитают держать свои эмоции при себе.

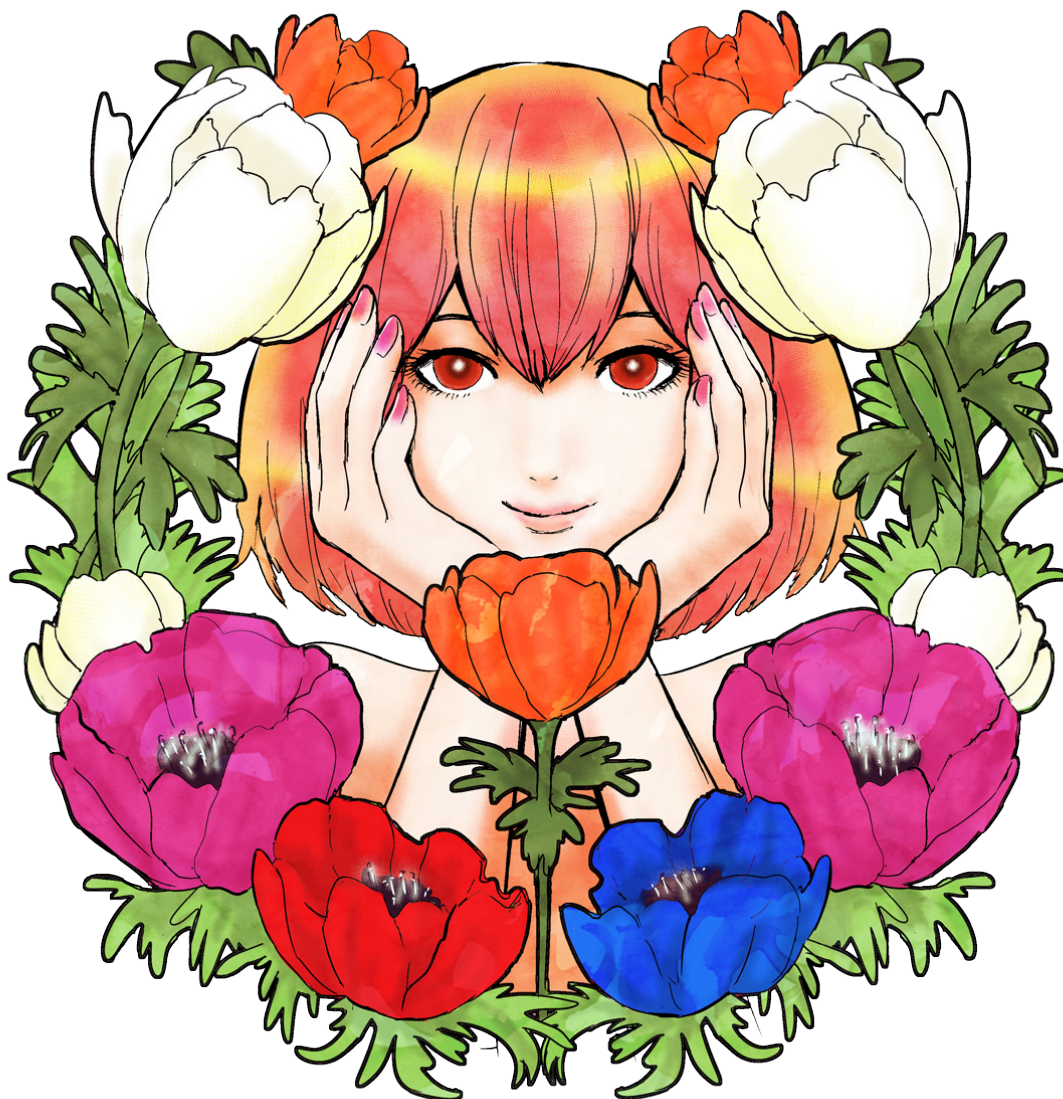
Символизм ветреницы

Ветреница символизирует мимолётную любовь и угасающую надежду.

Цветок сущности ветреницы венчает тех, кто в прошлом был брошен, покинут и познал одиночество, кто хранит в сердце несбывшиеся чувства и угасающую надежду.

Тактика ветреницы

В бою они играют роль атакующего, использующего хитроумные приёмы и изменяющиеся эффекты. Ветрениц умело контролирует поле боя создавая выгодное положение.



ANEMONE'S RESOLVE

★ ЗАЖЕЧЬ ОГОНЬ УГАСАЮЩЕЙ НАДЕЖДЫ

ТИП	Атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: (номер сада в котором вы находитесь) кубов] против 1 персонажа. После этого вы получаете [половину нанесённого этой атакой повреждения (округлять вниз)] очков повреждения.		
ОПИСАНИЕ	Вы готовы смести все на своём пути, чтобы исполнить свою мечту. В эту атаку вложена вся ваша решимость.		

WISH BRINGER

ПРИНОСЯЩИЙ НАДЕЖДУ

ТИП	Гамбит / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Немедленно перед проверкой атаки
ЭФФЕКТ	Во время этой атаки значение защиты всех персонажей меняется на [номер сада в котором они находятся].		
ОПИСАНИЕ	Все надежды мимолётны. Но они не исчезают. Этот навык порождает цветочную вьюгу, которая проносится по полю боя, помогая одним и мешая другим.		

PHANTOM PAIN

МАЛЕНЬКАЯ БОЛЬ

ТИП	Движение / атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Вы перемещаетесь на одно поле. Затем выполните [проверку атаки: (1 + количество персонажей, находящихся в одном саду с вами) кубов] против 1 персонажа.		
ОПИСАНИЕ	Этот навык позволяет вам усиливать свою атаку используя силы противника и помощь союзников. «Я больше не один».		

ANEMONE'S DRESS

МИМОЛЁТНАЯ МЕЧТА - ЭТО МОЙ ЦВЕТ

ТИП	Гамбит / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Немедленно перед проверкой атаки
ЭФФЕКТ	На время этой 1 атаки, защита 1 персонажа увеличивается на [номер текущего раунда]. Этот эффект не наслаивается на одного персонажа при многократном использовании навыка.		
ОПИСАНИЕ	Платье из цветков ветреницы украсит вас. Именно эта покрывающая тело красота защитит вас и ваших товарищей.		

Ликорис

Цветочный герб ликориса

Звёздные рыцари, для которых ликорис является личным цветком, часто скрывают в сердце тёмные страсти или трагическое прошлое.

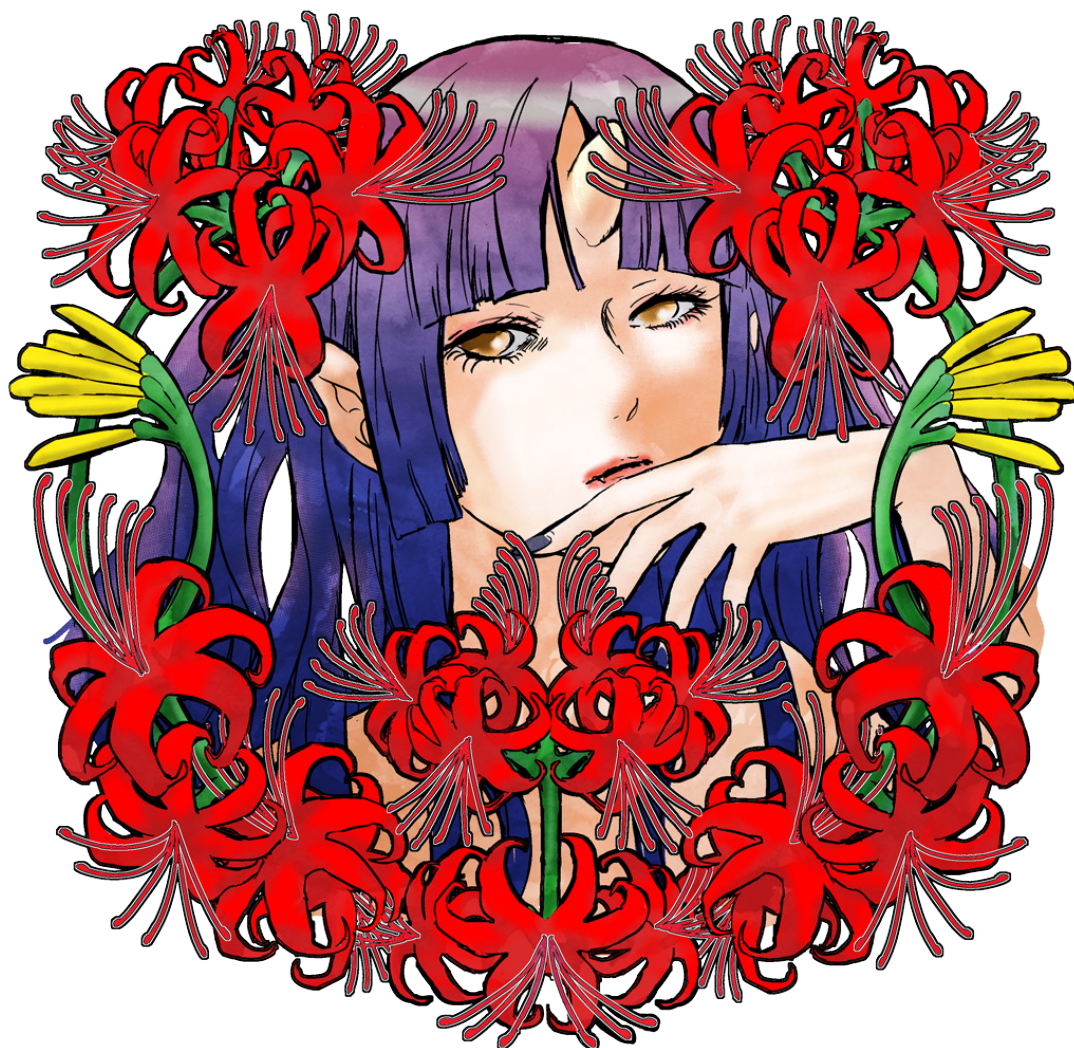
Символизм ликориса

Ликорис символизирует страсть и печальные воспоминания.

Будь то страсть пришедшая из печального прошлого или что-то, от чего пришлось отказаться из-за этой страсти, цветок сущности ликориса венчает тех, кто безрассудно выбирает блестящие одиночество.

Тактика ликориса

В бою они играют роль помощника, переворачивая поле боя с ног на голову. Это мощный инструмент, но использовать его нужно с осторожностью.



EQUINOX OF VICTORY AND DEFEAT

★ РАВНОДЕНСТВИЕ ПОБЕДЫ И ПОРАЖЕНИЯ

ТИП	Гамбит / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Все персонажи, находящиеся в садах с чётными номерами, восстанавливают [номер текущего раунда] очков стойкости. Все персонажи, находящиеся в садах с нечётными номерами, получают [номер текущего раунда] очков повреждения. Либо, по вашему выбору, эффект может быть противоположным.		
ОПИСАНИЕ	Победа и поражение - это две стороны одной медали. Так в какую же сторону улыбнётся цветущий ликорис?		

EQUINOX AND THIS WORLD

РАВНОДЕНСТВИЕ И МИР

ТИП	Гамбит / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Все персонажи, находящиеся в одном саду с вами, включая вас самих, восстанавливают [2 + номер текущего раунда] очков стойкости. После этого все персонажи, находящиеся в саду расположенном по диагонали напротив вашего сада, получают [2 + номер текущего раунда] повреждения (диагональные сады это: 1 и 4, 2 и 5, 3 и 6).		
ОПИСАНИЕ	Если место, где цветёт ликорис - это наш мир, то напротив него - другой свет. Пусть их развеет по ветру, как расцветшие вне сезона цветы.		

POISONOUS FLOWER OF SORROW

ЯДОВИТЫЙ ЦВЕТОК ПЕЧАЛИ

ТИП	Гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Сразу после броска повреждения направленной на вас атаки
ЭФФЕКТ	Атаковавший вас персонаж получает столько же очков повреждения, сколько получили вы (этот навык нельзя использовать против атак, нацеленных на всю сцену).		
ОПИСАНИЕ	Те, кто пытается привести вас к краху, будут страдать так же, как и вы.		

LYCORIS UNDER MOONLIGHT

ЛИКОРИС В СВЕТЕ ЛУНЫ

ТИП	Гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Когда срабатывает эффект программы арены
ЭФФЕКТ	Предзнаменованный эффект программы арены не происходит. Вы получаете [5 + номер текущего раунда] очков повреждения.		
ОПИСАНИЕ	Всюду вокруг расцветают цветы ликориса, а в небе появляется луна. Ваши цветы изменяют саму Арену.		

Амарант

Цветочный герб амаранта

Звёздные рыцари, для которых амарант является личным цветком, часто скрывают что-то от окружающих. Будь то их прошлое, предательские намерения или...

Символизм амаранта

Цветок символизирующий бессмертие и предательство.

Цветок сущности амаранта венчает тех, кто дорожит настоящим моментом и мечтает, чтобы он длился вечно.

Тактика амаранта

В бою они играют роль помощника, хитроумно помогая союзникам в обмен на некую цену. При правильном применении амарант может полностью контролировать поле боя.



AMARANTH ROOM

★ ПЕРВАЯ КОМНАТА

ТИП	Гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Укажите два числа. Во время этого раунда все результаты бросков на которых выпало первое значение меняются на второе значение. Этот эффект распространяется на всех персонажей и арену.		
ОПИСАНИЕ	Ваш амарант захватывает часть арены. Он не позволит им делать то, что им хочется.		

TREACHEROUS AMARANTH

НЕУВЯДАЮЩИЙ ЦВЕТОК ПРЕДАТЕЛЬСТВА

ТИП	Атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Вы или 1 согласившийся на этот эффект персонаж становится целью [проверки атаки: 2 куба]. Затем выполните [проверку атаки: 5 кубов] против 1 персонажа. (Если по какой-либо причине первая проверка атаки не будет выполнена, вторая так же не происходит).		
ОПИСАНИЕ	Свирепый клинок ранит даже союзников.		

ETERNAL AMARANTH

НЕУВЯДАЮЩИЙ ЦВЕТОК ВЕЧНОСТИ

ТИП	Гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Сразу после того как ваша стойкость стала равна 0
ЭФФЕКТ	Можно использовать, убрав все кубы, установленные на этот навык. Вы сразу же восстанавливаете [5 + количество убранных кубов] очков стойкости. Этот навык может быть использован только 1 раз за 1 звездную битву.		
ОПИСАНИЕ	«В мои намерения не входит пасть здесь. Так что давайте поборемся ещё немного».		

UNLIMITED LIBRARY

БИБЛИОТЕКА ЖИЗНИ

ТИП	Гамбит / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Сразу после того, как кто-то кроме вас получил повреждение
ЭФФЕКТ	Получивший повреждение персонаж сразу же выполняет [проверку заряда: (номер текущего раунда) кубов]. Этот навык может быть применён к каждому персонажу только 1 раз за раунд.		
ОПИСАНИЕ	Вы делитесь силой с раненым, открывая ему путь для выхода из этой ситуации.		

Чёрный цвет

Характеристики

Стойкость

16

Защита

3

Кубы
заряда

3

+ номер
текущего
раунда

Чёрный цветочный герб

Звёздные рыцари с черным личным цветком часто сильны духом и склонны к эгоизму.

Символизм чёрного

Цвет символизирующий желание, жажду, смерть, ночь и борьбу за выживание.

Обжигающая душу мечта – это мощное оружие.

Тактика чёрного

В бою они играют роль жёсткого нападающего, не боящегося причинить урон самому себе.

DESIRE SCRATCH

★ РОСЧЕРК ЧЁРНОГО КЛИНКА

ТИП	Движение / атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Вы можете переместиться на 1 поле. Затем выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа, а затем ещё одну [проверку атаки: 2 куба]. После этого вы получаете 1 очко повреждения.		
ОПИСАНИЕ	Стремительная череда ударов, со скоростью не видимых глазу теней.		

BLACK SWORD

★ КЛИНОК ПОДОБНЫЙ ЧЁРНОМУ БЛЕСКУ

ТИП	Движение / атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Вы перемещаетесь на 0~2 поля. Затем выполните [проверку атаки: (2 + количество пройденных полей) кубов] против 1 персонажа. После этого вы получаете 1 очко повреждения.		
ОПИСАНИЕ	Взмах вашего клинка разрезает воздух оставляя за собой чёрный след.		

NIGHT RUNNER

★ БЕГИ СКВОЗЬ НОЧЬ

ТИП	Движение / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Вы и 1 другой персонаж, находящийся в одном саду с вами, согласившийся на этот эффект, передвигаетесь на 1 поле в один и тот же сад.		
ОПИСАНИЕ	Вы можете ускользнуть незамеченным, как будто слившись с тенью, и при этом сумеете помочь своему товарищу.		

MIDNIGHT VAMP

★ ВАМПИР МРАКА

ТИП	Атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 3 куба] против 1 персонажа. Затем вы восстанавливаете 2 очка стойкости.		
ОПИСАНИЕ	Словно вампир из рассказов, вы разрываете врагов на части, рыская в тени.		

CORRUPT TOUCH

ПРИГЛАШЕНИЕ К ЧЁРНОМУ ГРЕХУ

ТИП	Атака / гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Переместите 1 персонажа на 1 поле. Затем выполните [проверку атаки: 2 куба] против этого персонажа. После этого восстановите [нанесённое повреждение] очков стойкости.		
ОПИСАНИЕ	Будто монстр из рассказов, ваши атаки поглощают жизненную энергию противника.		

BLACK AVENGER

ЧЁРНАЯ ТЕНЬ ЗА ТВОЕЙ СПИНОЙ

ТИП	Гамбит / атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Сразу после получения повреждения
ЭФФЕКТ	Вы наносите [полученное вами повреждение] очков повреждения атаковавшему вас персонажу. Этот навык не может быть применён к проверкам атаки направленным на всю сцену.		
ОПИСАНИЕ	Вы специально позволили этой атаке достичь цели.		

BLACK FLOWERS ZENITH

ПИК ЧЁРНОГО ЦВЕТКА

ТИП	Гамбит / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Немедленно перед тем, как кто-то другой получит повреждение
ЭФФЕКТ	Уменьшите полученное другим персонажем повреждение [на половину (округлять вниз)].		
ОПИСАНИЕ	Шквал черных цветов, падающих с небес, сбивает с толку противников и защищает союзников.		

Красный цвет

Характеристики

Стойкость

11

Защита

3

Кубы
заряда

3

+ номер
текущего
раунда

Красный цветочный герб

Звёздные рыцари с красным личным цветком часто обладают страстной и эмоциональной натурой.

Символизм красного

Цвет символизирующий прошлое, источник, страсть, гнев и пламенную любовь.

Самоотверженный и яростный красный цвет предрекает героические поступки

Тактика красного

В бою они играют роль отчаянных нападающих, ни на секунду не думающих о защите.

FIRE DRIVE

★ ТЕРЗАЮЩИЙ ПОЖАР

ТИП	Движение / атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 1 куб] против 1 персонажа, затем ещё одну [проверку атаки: 1 куб], после этого третью [проверку атаки: 1 куб].		
ОПИСАНИЕ	Непрерывная череда атака, за которой не может уследить взгляд. Каждый взмах меча сопровождается вспышкой пламени, похожей на танец красных лепестков.		

MASS FIRE BLADE

★ НАКАЗАНИЕ РАСКАЛЁННЫМ ШЕСТОМ

ТИП	Движение / атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	ы перемещаетесь на 1 поле. Затем выполните [проверку атаки: 3 куба] против 1 персонажа. После этого вы заставляете атакованного персонажа переместиться на 1 поле.		
ОПИСАНИЕ	Покрытое пламенем оружие подобно мощному железному шесту. Бейте, сшибайте!		

LIGHTING RUNNING

★ ГРОЗОВОЙ СПРИНТ

ТИП	Движение	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Вы перемещаетесь на 3 поля.		
ОПИСАНИЕ	Со скоростью молнии вы бежите по арене.		

FLORAL RING

★ СВЯТЯЩИЙСЯ КРАСНЫЙ ВЕНОК

ТИП	Гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Вы получаете 1 [огненный знак]. Вы можете иметь несколько огненных знаков. Они обладают следующим эффектом. Огненный знак: каждый раз, когда вы получаете повреждение, вы можете нанести 1 очко повреждения персонажу, нанёсшему вам повреждение.		
ОПИСАНИЕ	Вокруг вас танцуют огненные кристаллы. Словно по собственной воле, они сжигают тех, кто причиняет вам вред.		

RED FLOWER GLORY

СЛАВА КРАСНОГО ЦВЕТКА

ТИП	Атака / гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 3 куба] против 1 персонажа. Во время этой атаки защита цели снижается на 1 очко.		
ОПИСАНИЕ	Красные лепестки танцуют в воздухе. Никто не может помешать вашей атаке.		

ONE WITH FIRE

ОБЖИГАЮЩАЯ СТРАСТЬ

ТИП	Атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 4 куба] против 1 персонажа.		
ОПИСАНИЕ	Пусть эмоции вырвутся на свободу, разя врагов, как вы того пожелаете.		

DANCE WITH HEAT

ТАНЕЦ СО СТРАСТЬЮ

ТИП	Гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Сразу после того как кто-то переместился
ЭФФЕКТ	1 переместившийся персонаж получает [количество пройденных полей] очков повреждения.		
ОПИСАНИЕ	Пусть враг танцует в горящих ботинках, рассыпая это пламя по сцене.		

Жёлтый цвет

Характеристики

Стойкость

14

Защита

4

Кубы
заряда

2

+ номер
текущего
раунда

Жёлтый цветочный герб

Звёздные рыцари с жёлтым личным цветком часто бывают сдержанными и не показывают своих истинных чувств.

Символизм жёлтого

Цвет символизирующий доброту, упрямство, волю, красноречие и молчаливый гнев.

Всем, до кого сможет дотянуться эта рука, она принесёт спасение.

Тактика жёлтого

В бою они выступают в роли помощника, помогающего действиям союзников и мешающего действиям противника.

Невозмутимое спокойствие стратега, обзеревающего поле боя с высоты птичьего полёта.

YELLOW SUN'S BLADE

★ МЕЧ СОЛНЕЧНОГО СВЕТА

ТИП	Атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 3 куба] против 1 персонажа.		
ОПИСАНИЕ	Взмах меча, сверкание клинка, как свет летнего солнца.		

MATERNAL LOVE

★ СПАСИТЕЛЬНЫЙ ЦИТ

ТИП	Защита / гам-бит / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	немедленно перед тем, как кто-то другой получит повреждение
ЭФФЕКТ	Уменьшите повреждение одной атаки полученной одним другим персонажем до 0.		
ОПИСАНИЕ	Вам невыносима мысль о том, что кто-то может пострадать. Умение, препятствующее атакам с помощью цветочных лепестков или оружия.		

YELLOW AFFECTION

★ РУКА ЛЮБВИ

ТИП	Гамбит / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	1 персонаж, находящихся в одном саду с вами, восстанавливает 6 очков стойкости. После этого вы получаете 2 очка повреждения.		
ОПИСАНИЕ	Любовь означает делиться собой с другими. Ваше самопожертвование поможет им выжить.		

REWRITE YOUR STORY

★ ТЫ ДУМАЛ, ЧТО Я СОГЛАШУСЬ НА ЭТО?

ТИП	Гамбит / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Немедленно перед проверкой атаки
ЭФФЕКТ	Цель чьей-либо атаки (включая вашу) уменьшает защиту на 1 очко на время этой атаки.		
ОПИСАНИЕ	Способность словами либо действиями привлекать внимание противника и создавать брешь в его защите.		

MIND OVER MATTER

ВОЛЯ ЖЁЛТОГО ЦВЕТКА

ТИП	Гамбит / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	1 персонаж выполняет [проверка заряда: 2 куба] и восстанавливает 2 очка стойкости. После этого вы получаете 2 очка повреждения. Этот навык может быть применён к каждому персонажу только 1 раз за раунд.		
ОПИСАНИЕ	Ваша сильная воля, граничащая с упрямством, воплощается в виде лепестка, помогая другому рыцарю действовать.		

YELLOW QUEEN

КОРОЛЕВА В ЖЁЛТОМ

ТИП	Гамбит / защита	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Во время этого раунда все проверки атаки против выбранных вами, находящихся в одном саду с вами персонажей, кроме вас, уменьшаются на 1 куб. Этот эффект действует [номер текущего раунда] раз.		
ОПИСАНИЕ	Эгоизм недопустим в ваших владениях. Танцующие лепестки жёлтых цветов защитят любого.		

YES, MY LADY

ЛЕДИ БИТВЫ

ТИП	Движение / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Вы меняетесь местами с одним, согласными на это, персонажем.		
ОПИСАНИЕ	Отступи. – Yes, My Lady. Не мешайся под ногами. – Yes, My Lady. Ступай. – Yes, My Lady.		

Голубой

Характеристики

Стойкость

12

Защита

3

Кубы
заряда

3

+ номер
текущего
раунда

Голубой цветочный герб

Звёздные рыцари с голубым личным цветком, часто являются спокойными, умными или идеалистичными людьми.

Символизм голубого

Цвет символизирующий будущее, спокойствие, коварство, знания и тайные мысли.

Тактика голубого

В бою они играют роль атакующего или помощника, чья позиция имеет решающее значение.

Голубой может как атаковать, так и помогать, но в любом случае это потребует доли мастерства.

STRATOSPHERE BLADE

★ МЕЧ ГОЛУБЫХ НЕБЕС

ТИП	Движение / атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа. Затем, если вы находитесь в саду № 6, выполните [проверку атаки: 3 куба].		
ОПИСАНИЕ	Благодаря спокойствию и мастерству вы выполняете атаку из выгодной позиции.		

STRATOSPHERE BRIDGE

★ МОСТ ГОЛУБЫХ НЕБЕС

ТИП	Движение / атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Вы перемещаетесь на 0~2 поля. Затем выполните [проверку атаки: (1 + количество пройденных полей) кубов] против 1 персонажа.		
ОПИСАНИЕ	Следуя по проложенному ветром пути, ваш меч наносит удар, как будто паря по воздуху.		

AIR STEP

★ ВОЗДУШНАЯ ПОХОДКА

ТИП	Движение / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Вы перемещаетесь на 1~2 поля. Затем 1 персонаж, согласный на этот эффект, перемещается на 1 поле.		
ОПИСАНИЕ	Умение двигаться с лёгкостью, будто подпрыгивая отталкиваясь от воздуха.		

TURNAROUND

★ ВОДОВорот МЫСЛЕЙ

ТИП	Гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Сразу после того, как кто-то ки-нул кубы
ЭФФЕКТ	1 персонаж перекидывает кубы на которых выпало 1~2. Этот эффект может быть применён не только к проверкам атаки и заряда, но и ко многим другим!		
ОПИСАНИЕ	Умение помочь или помешать кому-либо с помощью правильного выбора позиции или стратегии.		

WIND SIGNPOST

ФЛЮГЕР

ТИП	Гамбит / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	1 согласный с этим эффектом персонаж перемещается в сад, в котором вы находитесь. Это не считается движением (т.е. навыки которые ссылаются на количество пройденных полей, для вас или цели, не имеют эффекта).		
ОПИСАНИЕ	Ветер дует в спину вашим союзникам, выводя их на выгодную позицию.		

DEEP BLUE BLADE

МЕЧ ОКЕАНСКИХ ГЛУБИН

ТИП	Атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа. Затем, если вы находитесь в саду № 3, выполните [проверку атаки: 3 куба].		
ОПИСАНИЕ	Умение, позволяющее занять выгодную позицию для атаки, полагаясь на продуманную стратегию.		

CONSPIRACY

ДАЛЬНОВИДНАЯ СТРАТЕГИЯ

ТИП	Гамбит / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выбранные вами персонажи, согласные с этим эффектом, выполняют [проверку заряда: 1 куб]. Затем, если вы находитесь в саду № 1, все персонажи, выполнившие проверку заряда, восстанавливают [номер текущего раунда] очков стойкости. Этот навык может быть использован только 1 раз за 1 раунд.		
ОПИСАНИЕ	Шторм голубых лепестков придаёт силы вашим союзникам.		

Белый цвет

Характеристики

Стойкость	16	Защита	4	Кубы заряда	2 + номер текущего раунда
-----------	-----------	--------	----------	-------------	----------------------------------

Белый цветочный герб

Звёздными рыцарями с белым личным цветком часто становятся те, кто любит всех окружающих, и те, кто занимает высокое положение.

Символизм белого

Цвет символизирующий угнетение, порядок, доверчивость, невинность и благородную щедрость.

Тактика белого

В бою они безупречно играют как роль атакующего, так и помощника. Белый способен стабильно сражаться как в атаке, так и поддерживая других.

WHITE BLADE HIGH TIDE

★ ДЕВЯТЫЙ ВАЛ БЕЛОГО КЛИНКА

ТИП	Атака / гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа. Затем, переместите этого противника на 1 поле.		
ОПИСАНИЕ	Бурная атака, смывающая противника с места.		

FLASH ASSAULT

★ МОЛНИЕНОСНОЕ НАПАДЕНИЕ

ТИП	Движение / атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Вы передвигаетесь на 1~3 поля. Затем выполните [проверку атаки: (1 + количество пройденных полей) кубов] против 1 персонажа.		
ОПИСАНИЕ	Молниеносно сблизившись с врагом, вы атакуете его с такой же поразительной силой.		

WHITE DOUBLE STRIKE

★ ЗВЕНЯЩИЙ ДВАЖДЫ БЕЛЫЙ КЛИНОК

ТИП	Атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 персонажа. Затем вновь выполните [проверку атаки: 2 куба].		
ОПИСАНИЕ	Умение, позволяющее совершать две почти одновременных атаки.		

WHITE SHIELD

★ БЛЕСТЯЩИЙ ЩИТ

ТИП	Защита / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Немедленно перед проверкой атаки
ЭФФЕКТ	Восстанавливает 1 очко стойкости персонажу, ставшему целью атаки, увеличивает защиту этого персонажа на 1 очко на время одной атаки, которая сейчас произойдёт.		
ОПИСАНИЕ	Сверкающие белые лепестки становятся щитом, защищающим ваше тело.		

POEM OF ERADICATION

ПОЭМА ИСТРЕБЛЕНИЯ

ТИП	Атака / гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 3 куба] против 1 персонажа. Если эта атака наносит повреждение, следующая проверка атаки, выполненная этим персонажем, теряет 1 куб.		
ОПИСАНИЕ	Ничто не может избежать уничтожения, перед лицом ваших разящей атаки.		

LIGHTING INTERCEPT

СО СКОРОСТЬЮ СВЕТА

ТИП	Гамбит / защита	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Немедленно перед проверкой атаки против вас
ЭФФЕКТ	Нанесите [1 + номер текущего раунда] очков повреждения персонажу, выполняющему атаку против вас. Кроме того, на время одной атаки, которая сейчас произойдёт, ваша защита увеличивается на [номер текущего раунда] очков.		
ОПИСАНИЕ	Ничто не может двигаться быстрее света. Это умение позволяет вам выполнить атаку быстрее, чем удар противника достигнет своей цели.		

FLASH RUNNING

БЕГИ КАК БЕЛЫЙ СВЕТ

ТИП	Движение	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Вы перемещаетесь на 2~3 поля.		
ОПИСАНИЕ	Умение, позволяющее в мгновение ока обежать арену.		

Фиолетовый цвет

Характеристики

Стойкость

16

Защита

4

Кубы
заряда

2

+ номер
текущего
раунда

Фиолетовый цветочный герб

Звёздные рыцари с фиолетовым личным цветком часто имеют благородное происхождение или управляют событиями из тени.

Символизм фиолетового

Цвет символизирующий благородство, великолепие, элегантность, желание и длящееся вечно настоящее.

Эта красота принесёт победу вашей стороне, несмотря на риск, который вы возьмёте на себя.

Тактика фиолетового

В бою они играют роль помощника, хитроумно помогая союзникам в обмен на некую цену.

MIDNIGHT BLADE

★ МЕЧ ФИОЛЕТОВОЙ ТЕНИ

ТИП	Движение / атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Вы перемещаетесь на 0~1 поле, и выполняете [проверку атаки: 3 куба] против 1 персонажа.		
ОПИСАНИЕ	Умение нанести атаку, будто растворившись в тени.		

CORRIDOR OF SILENCE

★ ФИОЛЕТОВЫХ КОРИДОР

ТИП	Движение / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	1 персонаж, согласный с этим эффектом, восстанавливает [1 + номер текущего раунда] очков стойкости, а затем перемещается на 1 поле.		
ОПИСАНИЕ	Фиолетовые лепестки кружатся в буре, словно создавая мираж, и открывают брешь для союзника, давая ему возможность переместиться.		

MIDNIGHT STREET

★ ФИОЛЕТОВАЯ ПОДВОРОТНЯ

ТИП	Движение / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Сразу после предзнаменования
ЭФФЕКТ	1 персонаж, согласный с этим эффектом, кроме вас, перемещается на 1~3 поля.		
ОПИСАНИЕ	Танцующие фиолетовые лепестки покрывают всё вокруг и покров этой тени открывает путь для скрытного перемещения.		

NINE LIBRARY

★ ДЕВЯТЬ БАШЕН ВО МРАКЕ НОЧИ

ТИП	Гамбит / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Все выбранные вами персонажи, согласные на этот эффект, выполняют [проверку заряда: (номер текущего раунда) кубов]. Затем выполнившие проверку заряда персонажи получают [номер текущего раунда] очков повреждения. Этот навык может быть применён к каждому персонажу только 1 раз за 1 раунд.		
ОПИСАНИЕ	Фиолетовые башни выстраиваются вокруг арены. Тот, кто готов заплатить цену, получит их силу.		

DIAL CLOCK: THE PARABLE

ЦВЕТА ПРОШЛОГО И БУДУЩЕГО

ТИП	Гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Все выбранные вами персонажи, согласные на этот эффект, могут убрать любое количество установленных кубов. Убравшие кубы персонажи восстанавливают [3 + количество убранных кубов] очков стойкости.		
ОПИСАНИЕ	Всё движение на сцене замирает, как будто остановилось время. Танцующие фиолетовые лепестки дают жизненную силу в обмен на каждое мгновение.		

DRACO GRACE COMMAND

СТРОГИЙ И ЭЛЕГАНТНЫЙ ПРИКАЗ

ТИП	Гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Сразу после проверки атаки
ЭФФЕКТ	Выберите 1 из кубов брошенный во время проверки атаки одним персонажем и поменяйте его значение на любое желаемое. Затем вы восстанавливаете [6 - прежнее значение куба] очков стойкости.		
ОПИСАНИЕ	Иногда ваши элегантные действия помогают вашим союзникам, иногда мешают врагу. В любом случае, вы останетесь в выигрыше.		

PURPLE FLOWERS DIAL

ЦИФЕРБЛАТ ФИОЛЕТОВЫХ ЦВЕТОВ

ТИП	Движение / помощь	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Все выбранные вами персонажи, согласные на этот эффект, перемещаются на 1 поле по часовой стрелке. Все переместившиеся согласно этому эффекту персонажи восстанавливают [номер текущего раунда] очков стойкости.		
ОПИСАНИЕ	Ваши приказы управляют полем боя, как стрелки часов,двигающиеся вперёд на циферблате.		

НАДЕЖДА (D66)

1 ~ 3	1	Лучший мир: Мир может стать прекрасней. Наверняка, навсегда, ещё прекрасней.
	2	Все ещё недостаточно: Быть выше, быть сильнее, вас ждёт блестящие будущее.
	3	Не останавливаться ни на секунду: Нет времени на передышку. Вы неустанно пытаетесь обогнать этот мир.
	4	Под моей защитой: Я защищу тебя от всего, что может причинить тебе боль.
	5	Будущее полно надежд: С тем, кто отказывается от жизни, не случится ничего хорошего!
	6	Добрые руки: Протяни руки, так далеко, как только можешь.
4 ~ 6	1	Даже если это стоит жертвы: Этот мир блистателен как никогда, и вы готовы пожертвовать собой, чтобы рассказать об этом.
	2	Протягивая руку: то, что вы хотите спасти, то чему вы хотите помочь, то, что вам дорого, ни от чего из этого вы не готовы отказаться.
	3	Безграничная любовь: Излейте свою любовь. Это сердце переполнено любовью!
	4	Возвести их на царство: Только партнёр, познавший отчаяние, может стать королём этого мира. Я сделаю тебя королём!
	5	Спаситель: Я уверен, что смогу спасти мир. Я спасу всех, кем бы они ни были.
	6	Ради тех, кого я люблю: Этот мир переполняет надежда. Я хочу сделать тебя счастливее!

ОТЧАЯНИЕ (D66)

1 ~ 3	1	Абсурдный мир: Вы осознали, насколько абсурден этот мир.
	2	Эти руки не смогут дотянуться: У вас тоже была цель. Но эти руки уже никогда не смогут достигнуть её.
	3	Мир в стагнации: Как бы вы ни боролись, мир не изменится. От этого отчаяния не спастись.
	4	Почему ты мучаешь меня: Вы прожили жизнь в угнетении. Вас некому было защитить.
	5	Прошное, наполненное отчаянием: Всё всегда было плохо, всё всегда было тяжело.
	6	Взгляд окружающих: Глаза, глядящие на вас из этого мира холодны, все без исключения.
4 ~ 6	1	Несчастный случай: Это был ужасный несчастный случай. Нет, несчастные случай – это слишком мягкое слово для произошедшего.
	2	То, что исчезло у вас на глазах: прямо на ваших глазах, вы потеряли что-то очень важное для вас.
	3	Потеря: То, чем вы дорожили больше всего на свете больше никогда к вам не вернётся.
	4	Падший: Будь то вы или ваши родители, но в один миг вы утратили свою былую славу.
	5	Нет спасения: Вы погрузились на самое глубокое дно. И больше нет человека, который мог бы вас спасти...
	6	Фальшивки: Вы думали, что были счастливы. Но всё это было фальшивкой, вы были обмануты.

ВАША ИСТОРИЯ (D66)

1 ~ 2	1	Опытный звёздный рыцарь: Вы – опытный звёздный рыцарь, уже добившийся победы во многих звёздных битвах. [Ордена: любое значение между 3~7] [Резонанс искажений: 1].
	2	Важный род: Вы происходите из семьи, входящих в верхние эшелоны правительства, корпорации, или управляющих образовательной организацией.
	3	Гений: Без всяких сомнений, вы – гений.
	4	Сирота: У вас нет обоих родителей. Возможно, вы были созданы в инкубаторе или потеряли родителей.
	5	Рука помощи: Кто-то протянул вам руки помощи. Благодаря этому вы сейчас там, где вы есть.
	6	Потеря: Ваш разум, ваше тело, драгоценное сокровище, ваша семья, вы потеряли что-то и поэтому теперь вы здесь.
3 ~ 4	1	Драгоценность: У вас есть что-то, что очень важно для вас.
	2	Любимое место: У вас есть важное место. Тайное место или место, куда хочется прийти с кем-то.
	3	Служанка или дворецкий: Вы прислуживаете кому-то. Причиной тому могут быть финансовые отношения, семейные обстоятельства или долг, вы вольны выбрать сами.
	4	Я люблю своего партнёра!!!: Я!!! ЛЮБЛЮ!!! СВОЕГО ПАРТНЁРА!!!
	5	Хочу стать идеалом: вы стремитесь достичь идеального "типажа" для своего партнёра!
	6	Неудовлетворённость миром: Этот мир абсолютно никчёмен! Я непременно изменю его!
5 ~ 6	1	Стагнация: Всё скучно. Ни что не приносит удовлетворения. Вы сыты по горло этим замершим миром.
	2	Слуга своей мечты: Когда речь идёт о воплощении мечты – вы не выбираете средств. Вы живете только ради исполнения своей мечты.
	3	Дитя преступников: Ваши родители были замешаны в каком-то преступлении, и их плохая репутация отразилась на вас, их ребёнке.

ВАША ИСТОРИЯ (D66)

5 ~ 6	4	Искатель: Истина мира, скрытая правда, суть всех вещей... Нет конца тому, к чему вы можете стремиться.
	5	Справедливость: Бьющееся в вашей груди сердце полно идеалов справедливости. Оно не может бросить тех, кто нуждается в помощи, и не позволить злу восторжествовать.
	6	Заветный студсовет (контрагент): COVENANT ECLIPSE однажды вы превратились в затмение и были побеждены. Но вы не смогли отказаться от своей мечты. Поэтому, вы приняли эту маску, и продолжили сражаться. [Ордена: любое значение между 3~7], [Резонанс искажений: любое значение между 0~2].

ВАША ИСТОРИЯ (ДРУГИЕ МИРЫ) (D66)

1 ~ 2	1	Бесконечное поле боя: Судьба вынесла вас сюда из мира бесконечных войн.
	2	Разрушенный мир: Вы прибыли сюда из мира, разрушенного войной или экологической катастрофой.
	3	Мир зверолодей: В вашем мире слово "человек" означало людей с чертами животных. Вы так же имеете животные черты. Поэтому в Арсельтрей люди смотрят на вас с подозрением.
	4	Миниатюрный мир: Будь то город или особняк, мир, в котором вы жили, был очень маленьким. Вы жили в мире и покое со своими сёстрами и семьёй. Вы думали, что это будет продолжаться вечно, но однажды все рухнуло, и вы оказались в этом мире.
	5	Мир бесконечного подземелья: В вашем мире планета была чередой бескрайних подземельем, а люди, живущие там – были его исследователями, отправлявшимися в захватывающие приключения. Но однажды всему этому пришёл конец. Вы прибыли в место под названием Арсельтрей.
	6	Мир пилигримов: Вы попали сюда из мира, в котором люди путешествуют по обширным просторам дикой природы, меж высеченных в скалах городов. Цивилизованный мир Арсельтрей незнаком вам. Но увы, вы уже не сможете вернуться в свой просторный дикий мир.

ВАША ИСТОРИЯ (ДРУГИЕ МИРЫ) (D66)

- | | | |
|-------------|---|---|
| 3
~
4 | 1 | Вечная Виктория: Мир вечной тьмы, в котором королева Виктория правит уже 200 лет. Вы попали сюда из мира, где города окутаны паровой дымкой, а по ночам по улицам бродят чудовища. С вашей точки зрения, вы попали в мирное место. Однако великолепие звёздных битв, в которых сталкиваются мечты, напоминает вам о днях из вашего прошлого. |
| | 2 | Мир танцующих мечей: Вы попали сюда из мира, в котором вечно повторяется исторический период известный на дальнем востоке как эпоха воюющих царств. Вашего мастерства владения мечом будет достаточно, чтобы справиться с испытаниями, ожидающими в звёздных битвах. |
| | 3 | Мир мрачного леса: Вы пришли из мира, скрытого в бесконечном вечном лесу, наполненном туманом, ветром и звериным рёвом. Кто-то может назвать вас эльфом или феей, но вам нет до этого никакого дела. |
| | 4 | Человечество на грани: это место не так уж и отличается от вашего родного мира. Ваш мир был уничтожен Сказителем ещё до того, как он напал на Землю. Вы готовы без промедления встать на защиту Арсельтрей. Хотя, для вас намного важнее партнёр, которого вы встретили здесь, чем само это место. |
| | 5 | Кукольный театр: Когда-то обитателей вашего родного мира тоже называли людьми. Все его жители превратились в куклы. Ваша родина была по своему мирным и весёлым местом. Однако, внезапно это время подошло к концу. Люди часто бросают на вас странные взгляды, но в этом нет ничего странного, ведь вы сами – кукла. |
| | 6 | Мир истребителей кайдзю: вы попали сюда из мира, где существовали гигантские монстры, с которыми вы сражались. Вам хорошо знакома ситуация в Арсельтрей, где человечеству угрожает захватчик из другого мира – Сказитель. |

ВАША ИСТОРИЯ (ДРУГИЕ МИРЫ) (D66)

5 ~ 6	1	Мир парового двигателя: Вы прибыли из мира, где необычайно развита технология паровых двигателей. Уровень технологий в Арсельтрей сравним с вашим родным миром, но для вас остаётся загадкой как работают их странные технологии.
	2	Мир дальневосточного фэнтези: Вы попали сюда из мира, где существовали Они и Ёкай, такие как мы знаем их по историям из Японии со старой Земли. На ваш взгляд сила звёздных рыцарей может превзойти их всех.
	3	Мир странных созданий: Будь то в результате использования биотехнологий или межвидового скрещивания, в мире из которого вы пришли все виды существ и людей слились воедино. Вы обладаете чертами зверей, птиц или морских обитателей.
	4	Мир странной науки: Вы пришли из мира, где границы между человеком и машиной, между отдельным человеком и целым размыты.
	5	Мир передовой науки: Вы пришли из мира, где наука достигла таких вершин, до которых Земле было ещё далеко. Вашей родиной был мир сверкающих городских улиц и счастливых улыбающихся людей.
	6	Мир растений: Вы пришли из мира, где растения и люди едины. Само ваше тело может быть растением, или, например, из вашей глазницы может расти цветок.

Пояснение: если вы используете таблицу истории (другие миры), это значит, что ваш звёздный рыцарь - иномирец.

МЕЧТЫ (D66)

1 ~ 2	1	Пионер неизвестности: отправится в путешествие в никому неизвестный мир, никому неизвестную вселенную, на никому неизвестную планету! [Ступень мечты: 4]
	2	Возражение родины: возрождение другого мира, из которого вы прибыли, или самой Земли. Для возрождения ярусов Арсельтрей: [Ступень мечты: 4], Для возрождения планеты: [Ступень мечты: 7].
	3	Возмездие: я непременно отомщу. [Ступень мечты: 2].
	4	Мир без боли: мир, в котором никто не сможет причинить нам боль. Пусть будет такой мир. В масштабе планеты: [Ступень мечты: 7], в масштабе вселенной: [Ступень мечты: 8].
	5	Сверкающий мир: я хочу сделать мир ярче и веселее. Я стану его светом! Изменить себя: [Ступень мечты: 3], изменить мир: [Ступень мечты: 7].
	6	Вкусный ужин: Давай вместе будем есть вкусный ужин. Это самое важное в мире! Просто вкусно поесть: [Ступень мечты: 2], изменить положение пары к лучшему: [Ступень мечты: 4].
3 ~ 4	1	Только моё и ничье больше: я хочу единолично владеть этим. [Ступень мечты: 5].
	2	Новая сущность: что-то, чего не существует в этом мире, но мне хочется, чтобы оно было – вот о чем я мечтаю. [Ступень мечты: 6].
	3	Желанное: есть что-то, что я очень хочу получить. В зависимости от объекта желания: [Ступень мечты: 1~10].
	4	Вернуть: у вас двоих что-то украли. И вы мечтаете только о том, чтобы вернуть это. Что-то, что можно когда-нибудь вернуть, приложив усилия: [Ступень мечты: 4], что-то, что не вернуть обычными средствами: [Ступень мечты: 6].
	5	Выше и дальше всех!: я не хочу жить в этой птичьей клетке. Моя цель на краю неба! В многоярусном городе: [Ступень мечты: 4], в масштабе вселенной: [Ступень мечты: 8].
	6	Освободить: самая ценная для меня вещь томится в неволи, в оковах. Своей силой, я верну этому свободу! Что-то, чего можно достигнуть, приложив усилия: [Ступень мечты: 4], что-то, чего нельзя добиться обычными средствами: [Ступень мечты: 6].

МЕЧТЫ (D66)

5 ~ 6	1	Чья-то улыбка: сражаться ради чьей-то улыбку – это ведь нормально, не так ли? В зависимости от состояния цели: [Степень мечты: 1~6].
	2	В другой мир...: прочь из этого места, я хочу попасть в другой мир. В масштабе планеты: [Степень мечты: 7], в масштабе вселенной: [Степень мечты: 8].
	3	Мир во всем мире: сделать мир местом, где мы сможем жить спокойной жизни. Пусть этот мир будет переполнен безмятежностью... [Степень мечты: 7].
	4	Перерождение мира: мир необходимо перестроить с нуля! [Степень мечты: 8]
	5	Мировой господство: мы будем королями! [Степень мечты: 7].
	6	Контракт: Ваша мечта уже исполнена. Единственная причина, по которой вы продолжаете сражаться, – это контракт с двумя богинями. [Степень мечты: нет].

Дополнительную информацию о степенях мечты смотрите на странице 141.

ХАРАКТЕРЫ (☆)

	1	2	3	4	5	6
1	Милый	Самообладание	Храбрый	Оптимист	Ненавидит проигрывать	Коллекционер
2	Крутой	Успокаивающий	Влюбчивый	Пессимист	Плакса	Молодая леди
3	Непорочный	Упрямый	Едкий	Усердный	Депрессивный	Скромный
4	Умный	Расслабленный	Любопытный	Голодный	Блистательный	Любит замкнутые пространства
5	Невозмутимый	Нелюдимый	Принц	Показушник	Радикальный	Мазохист
6	Денди	Ара-ара-уфуфу	Чрезмерно заботливый	Готовый к смерти	Высокая самооценка	Садист

Методы броска кубов

▼ D6

Это значит бросить 1 куб.

Обратившись к соответствующей результатам броска (от 1 до 6) ячейке в таблице вы найдёте различную информацию. Конечно, вы также можете самостоятельно выбрать понравившиеся варианты!

▼ D66

Это значит, что нужно по очереди бросить 2 куба, таким образом вы получаете двухзначное число: первый бросок показывает результат в десятках, второй - в единицах.

Например, если на первом броске куба выпало «2», а на втором «1», то результат будет «21».

Например, если мы посмотрим в таблицу мечты, то «21» это «Пионер неизвестности».

▼ ☆

Это значит, что нужно по очереди бросить 2 кубика, первый бросок показывает результат по вертикале, второй - по горизонтали.

Например, если на первом броске кубика выпало «4», а на втором «2», то результат на таблице характера будет «Расслабленный».

СОЗДАНИЕ РЕГАЛИИ

Теперь давайте преступим к созданию ^{SHEATH}регалии вашего звёздного рыцаря!

А кто вообще такие эти ^{SHEATH}регалии?

^{SHEATH}Регалия выходит на битву вместе со своим партнёром – ^{BRINGER}вершителем, ради воплощения их общей мечты. ^{SHEATH}Регалия это своего рода **героиня истории**.

Звёздный рыцарь пробуждается тогда, когда происходит встреча двух суженых судьбой партнёров, один из которых становится ^{BRINGER}вершителем, сражающемся в звёздной битве, а другой ^{SHEATH}регалия, поддерживающей его.

▼ Звёздное платье

Те, кто становится ^{SHEATH}регалией во время пробуждения звёздного рыцаря получают способность превращаться в звёздное платье.

При произнесении ключевых слов, выбранных ^{BRINGER}вершителем и ^{SHEATH}регалией, тело ^{SHEATH}регалии распадается на частицы света, а затем собирается в костюм для ^{BRINGER}вершителя и оружие которое он использует в звёздной битвы.

Способность к трансформации действует только в ночь звёздной битвы. Если кто-то из двоих пропадёт, они не смогут сражаться в звёздной битве. Поэтому ^{BRINGER}вершитель и ^{SHEATH}регалия делят одну судьбу.

▼ Две стороны одной медали

Если ^{BRINGER}вершитель – это «сияющий звёздный рыцарь», про-

буждённый надеждой, то ^{SHEATH}регалия это его полная противоположность – «мрачный звёздный рыцарь», пробуждённый отчаянием.

Аналогично, если ^{BRINGER}вершитель это «мрачный звёздный рыцарь», то ^{SHEATH}регалия наоборот – «сияющий звёздный рыцарь».

Один хранит в сердце надежду, другой – отчаяние. Они встретились потому, что их влекло друг к другу. И как две стороны одной медали, они бросают вызов звёздной битве с одной мечтой в душе.

Из этого сочетания надежды и отчаяния не бывает исключений. По сей день не было ни одного сочетания «надежда – надежда» или «отчаяние – отчаяние».

Простое создание и подробное создание **(^{SHEATH}регалия)**

Так же, как и для ^{BRINGER}вершителя, для создания ^{SHEATH}регалии существует 2 метода.

▼ Просто создание

Взгляните на «визитную карточку», которую вы получили от соседа играющего ^{BRINGER}вершителя.

Если там записана информация о ^{BRINGER}вершителе выбранном из готовых звёздных рыцарей, то вы можете использовать «простое создание» ^{SHEATH}регалии.

Все готовые звёздные рыцари с самого начала созданы уже объединёнными в пары, поэтому вы сможете легко и быстро завершить создание своего звёздного рыцаря.

Если вы выбрали «простое создание», перейдите на следующую страницу!

▼ Подробное создание

Независимо от того, выбрали ли вы простой или подробный метод создания вершителя^{BRINGER}, вы можете использовать «подробное создание» для регалии^{SHEATH}, чтобы самостоятельно создать все данные о них.

Обязательно тщательно поработайте над вашей регалией^{SHEATH}, чтобы, играя их роль, вы заставили вашего партнёра и зрителей восхищаться и переживать!

Если вы выбрали «подробное создание», перейдите к странице 107!

ПРОСТОЕ СОЗДАНИЕ (РЕГАЛИЯ)

Давайте приступим к «простому созданию».

Простое создание регалии^{SHEATH} можно использовать только если вершитель^{BRINGER} тоже был создан методом простого создания.

Если партнёр был создан с помощью «подробного создания», то для создания регалии^{SHEATH} вам тоже нужно использовать подробное создание.

Итак, процесс состоит из 4 частей.

1. Взгляните на страницу вашего партнёра, вершителя^{BRINGER}, из визитной карточки.
2. Записанный там партнёр вершителя^{BRINGER} станет вашей регалией^{SHEATH}.
3. Выберите имя.
4. Перепишите информацию о регалии^{SHEATH} и выбранное имя на лист персонажа!

▼ **1. Взгляните на страницу вашего партнёра, ^{BRINGER}вершителя, из визитной карточки.**

Откройте страницу, на которой записана информация о готовом звёздном рыцаре из визитной карточки.

▼ **2. Записанный там партнёр ^{BRINGER}вершителя ^{SHEATH}станет вашей регалией.**

На следующей странице, после изображения звёздных рыцарей, вы найдёте информацию о вашей ^{SHEATH}регалии. Этот персонаж создан таким образом, чтобы вам сразу было легко отыгрывать отношения с партнёром, поэтому вы с уверенностью можете использовать его.

▼ **3. Выберите имя.**

Для ^{SHEATH}регалии имя играет особенно важное значение. Ваш партнёр, ^{BRINGER}вершитель, будет вновь и вновь называть вас этим именем. Так что хорошенько подумайте о нём.

Мы уже говорили об именах обитателей Арсельтрей в разделе о создании ^{BRINGER}вершителя (стр. 39), поэтому, если вы не уверены, пожалуйста, вернитесь и прочитайте его снова.

▼ **4. Перепишите информацию о ^{SHEATH}регалии и выбранное имя на лист звёздного рыцаря!**

На листе звёздного рыцаря, под информацией о вашем ^{BRINGER}вершителе, есть место для записи информации о ^{SHEATH}регалии.

Когда вы заполните лист, сделайте «визитную карточку», так же как вы делали это для ^{BRINGER}вершителя, и отдайте её своему партнёру.

Вот у нас и получилась замечательная пара!

ПОДРОБНОЕ СОЗДАНИЕ (РЕГАЛИЯ)

Добро пожаловать тем, кто хочет самостоятельно создать информацию о своём персонаже.

Это зал заседаний «подробного создания».

Прежде всего, пожалуйста, имейте под рукой «визитную карточку», которую вам дал ваш партнёр.

Процесс создания регалии ^{SHEATH} состоит из следующих шагов.

1. Получите такую же мечту, как у вашего партнёра.
2. Получите такой же цветок сущности и цвет, как у вашего партнёра.
3. Выберите один из вариантов надежды / отчаяние, противоположный тому, что выбрал ваш партнёр.
4. Выберите 1 историю.
5. Выберите 2 элемента характера.
6. Выберите имя, возраст, пол и принадлежность к организации.
7. Вместе придумайте ключевые слова для превращения в звёздное платье.

На этом все. По мере выполнения каждого шага не забывайте заполнять лист звёздного рыцаря.

Вам не обязательно выполнять все шаги в описанном выше порядке.

Если вы уже знаете, что делаете, можно переставить шаги местами, например, сначала выбрать имя, потом записать цветок сущности и т.п.

▼ 1. Получите такую же мечту, как у вашего партнёра.

Вершитель ^{BRINGER} и регалия ^{SHEATH} всегда стремятся к исполнению одной и той же мечты.

Поэтому, пожалуйста, запишите мечту, указанную в «визитной карточке» полученной от вашего партнёра.

▼ 2. Получите такой же цветок сущности и цвет, как у вашего партнёра.

Здесь работает такой же принцип, как и с мечтой.

Вершитель ^{BRINGER} и регалия ^{SHEATH} всегда имеют одинаковый «цветочный герб» ^{PERSONAL FLOWER}.

▼ 3. Выберите один из вариантов надежды / отчаяние, противоположный тому, что выбрал ваш партнёр.

Посмотрите на визитную карточку вашего партнёра.

Если на ней записана «надежда», то вы получаете «отчаяние». И наоборот, если там записано «отчаяние», – вы получаете «надежду». Две Богини всегда пробуждают звёздного рыцаря, который, как две стороны одной медали, состоит из противоположности надежды и отчаяния.

Теперь, обратитесь к подходящей таблице и выберите 1 вариант.

▼ 4. Выберите 1 историю.

Здесь нам нужно определить воспоминания и прошлое, намерения и обстоятельства жизни регалии ^{SHEATH}, основываясь на их мечте, цветке сущности, надежде или отчаянии, а также визитной карточке партнёра.

Фокус в том, чтобы понять, как у регалии ^{SHEATH} появилась их

мечта. Почему они питают эту надежду, почему отчаялись? Подумайте об этом.

Если ничего не приходит в голову, не волнуйтесь. Просто спросите своего партнёра или других товарищей, нет ли у кого-нибудь из них хорошей идеи.

Точно так же, если кто-то просит о помощи вас, пожалуйста, помогите ему.

▼ 5. Выберите 2 элемента характера.

Определите, какой характер у вашей регалии^{SHEATH}.

Это не только ориентир для вашего отыгрыша, но и важная информация для вашего партнёра о том, во чтобы вам было интересно играть.

▼ 6. Выберите имя, возраст, пол и принадлежность к организации.

Пришло время нанести завершающие штрихи.

Вы можете выбрать имя, возраст и пол, так же свободно, как делали это для вершителя^{BRINGER}.

С другой стороны, касаясь принадлежности к организации, как правило вам стоит выбрать ту же самую организацию, что и у вершителя^{BRINGER}.

Если вы выберете другую организацию, то вам придётся поломать голову о том, как вообще они могли познакомиться, и как они могут участвовать в жизни друг друга, если обычно живут отдельно друг от друга. (Конечно, если вы обсудите это с вашим партнёром и сможете придумать хорошее решение, то дерзайте!)

На этом всё. Создание регалии^{SHEATH} завершено!

Ниже записано несколько советов, которые могут вам пригодиться.

Возраст

Если ваш персонаж будет близок с партнёром по возрасту, это сделает отыгрыш легче.

Если они близки по возрасту и состоят в одной организации, то они неизбежно будут регулярно находиться вместе!

Если вы хотите изобразить пару с разницей в возрасте, вы можете сделать это проще, если один из них перескочит через несколько классов, и они будут вместе учиться в одной школе или в университете, или будут учителем и учеником, или братьями и сёстрами.

Пол

С выбором пола следует обращаться осторожно.

В частности, внимательно прислушайтесь к предпочтениям своего партнёра.

Пол – это важный фактор, определяющий направление развития сюжета. Будет ли это история любви или дружбы? Этот выбор может определить даже сам жанр истории!

▼ 7. Вместе придумайте ключевые слова для превращения в звёздное платье.

Здесь определяется не информация о ^{SHEATH}регалии, а ключевые слова, которые вместе должны провозгласить ^{BRINGER}вершитель и ^{SHEATH}регалия.

Звёздный рыцарь – это двое людей. Когда они вместе произнесут ключевые слова, перед началом звёздной битвы, ^{SHEATH}регалия превращается в звёздное платье и станет одним целым с ^{BRINGER}вершителем.

Здесь вы выбираете фразу, необходимую для этого превращения.

Ключевые слова должны быть произнесены обоими партнёрами одновременно или по очереди в какой-то последовательности.

Посоветуйтесь между собой и придумайте классные, великолепные слова!

Я не могу просто так взять и придумать такое!

Если вы не можете придумать ключевые слова, то используйте: «Взволнуйтесь, эмоции!» или «Heart, activate!» – будут хорошими универсальными ключевыми словами.

Вы так же можете использовать что-нибудь попроще, вроде «Превращение!».

Ключевые слова могут быть произнесены как в форме «двое одновременно выкрикивают одни и те же ключевые слова», так и «чередование фраз, как в разговоре».

Резонанс искажений и ступень мечты для регалии

Резонансом искажений и ступенью мечты управляет ваш партнёр, вершитель. Если при выборе истории во время создания регалии вы выбрали вариант, в котором указаны ордена и резонанс искажений – проигнорируйте их.

Ордена принадлежат вам обоим, и затмением вы тоже становитесь вместе. Ведь у вас одна общая судьба.

Стратегический совет

Вы уже закончили работу над вершителем и регалией? Тогда, дорогие режиссёры, подойдите сюда. У нас сейчас будет небольшой перерыв.

Вы пока можете выпить чашечку чая и перекусить, а каждая пара проведёт небольшой стратегический совет.

▼ *Может быть сразу определим некоторые моменты?*

Повседневная жизнь

Вы живете вместе? Рядом? Вместе ходите в школу? Вместе обедаете? Вместе отмечаете день рождения? И далее в этом же духе...

Предпосылки к пробуждению

Где вы познакомились? Как связаны ваши надежда и отчаяние?

Какие сцены вы хотите поставить?

Звёздные рыцарю имеют по 2 сцены повседневной жизни, 1 сцену превращения, затем происходит звёздный бой, и после этого 1 сцена с эпилогом.

Давайте сразу набросаем сцену, которую вам точно хотелось бы поставить!

Особенности «Звёздных рыцарей серебряного меча»

Многие НРИ исповедует принцип «никогда не знаешь, как обернётся история». Неизвестно, что находится внутри этой пещеры, или окажется ли эта просьба НПИ ловушкой.

В «Звёздных рыцарей серебряного меча», напротив, каждая пара «знает, как обернётся история». Пара может знать, что будет дальше, потому, что именно они являются главными героями сцены. (Это, конечно, не относится к исходу звёздной битвы).

Поскольку история сплетается парой актёров вместе, они вольны загадывать развитие истории наперед, в духе: «может быть оно вот так повернётся?».

Каждая пара должна стремиться заставить зрителей переживать за созданную ими вместе историю!



РАЗДЕЛ ПРАВИЛ

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Теперь, когда вы успешно завершили работу над своим звёздным рыцарем, вам, вероятно, не терпится узнать, какую историю вы сможете создать с этими персонажами.

С этого момента мы начнём объяснять, как на самом деле играть в игру на реальной сессии.

Мы постараемся объяснить все как можно более чётко и понятно, а вы в свою очередь постарайтесь уделить этому достаточно внимания.

Конечно, ничего страшного, если вы чего-то сразу не поняли.

Эта книга написана чтобы вновь и вновь и помочь вам с пониманием игры!

Если вы запутаетесь во время сессии, не стесняйтесь без спеха вернуться на эти страницы.

Главные цели

Две основные цели сессии в «Звёздных рыцарях серебряного меча» заключается в следующем:

- **Сплести великолепную историю вместе с вашим партнёром.**
- **Дать насладиться этой историей зрителям, наблюдающей за ней с первых рядов.**

Эта книга правил, декорации мира и правила боя – всё было подготовлено для достижения этих целей.

А что же такое великолепная история, спросите вы?

- Великолепная история доставляют удовольствие играющим её актёрам.
- История, настолько ценная сердцам зрителей, что они не могут удержаться от того, чтобы не закидать сцену букетами цветов.

Для достижения этих целей правила в «Звёздных рыцарей серебряного меча» есть несколько особенностей.

▼ «Звёздные рыцари серебряного меча» это драматическое представление с несколькими сюжетными линиями

Каждая пара (^{BRINGER}вершитель и ^{SHEATH}регалия) в этой игре рассказывают свою собственную историю.

«Звёздный рыцарь – это воин, защищающий мир от ^{LORETELLER}Сказителя».

«Звёздная битва – это сражение против тех, кто попал под власть ^{LORETELLER}Сказителя».

«Одерживая победы в звёздной битве можно добиться исполнения мечты».

Это 3 общих элемента истории, но все остальное – т.е. повседневная жизнь, предшествующая звёздной битве, – у каждой пары совершенно разная.

Одна пара может каждый день тренироваться в спортзале стремясь добиться победы.

Другая пара может быть усердными студентами, а после учёбы по дороге домой заходить в кофейню.

Третья пара может залечивать душевные раны друг друга и проводить время в драгоценных для них повседневных заботах.

Четвертая может устроить, врыв в лаборатории.

Пятая, закрывшись в музыкальной комнате, играть в четыре руки на пианино.

Основная идея «Звёздных рыцарей серебряного меча» – рассказать историю повседневной жизни каждой пары, а затем увидеть, как они сражаются за судьбу мира в звёздной битве.

Вам было понятно? Нужно объяснить ещё раз?

«Звёздные рыцари серебряного меча» это игра в который...

Каждая пара делает друг-другу цап-цап, чмок-чмок, у-тю-тю, дружат и ругаются, пытаются пройти по тонкой линии между «больше чем друзья», но «меньше чем любовники», становятся товарищами, наперегонки стремящимися к общей мечте, ведут себя как соперники признающими силу друг друга, но не желающими этого показывать... вот в какую НРИ предлагают играть эти правила.

▼ Абсолютное золотое правило

«Звёздные рыцари серебряного меча» – это игра, в которой все вместе трудятся над тем, чтобы сплести прекрасную историю, и вместе вкусить её плоды.

Это самое главное, самое важное правило «Звёздных рыцарей серебряного меча».

Особенно важно, чтобы все трудились над историей вместе. В НРИ, как и во многих других играх, требуется коммуникация между участниками игры.

Это означает, что если вы делаете что-то, что кому-то не нравится, или говорите что-то, что кого-то обижает, то в этот самый момент происходит нарушение золотого правила.

Дорожите историями, которые вы вместе рассказываете. Дорожите людьми, с которыми вы вместе играете.

Сессия в НРИ – это по сути то же самое, что чаепитие.

Два формата сессии

Существует 2 формата игры в «Звёздных рыцарей серебряного меча»

Они называются «Стандартный (битва с избранным)^{EMBRACE}» и «Особый (битва с затмением)^{ECLIPSE}» и имеют следующие особенности.

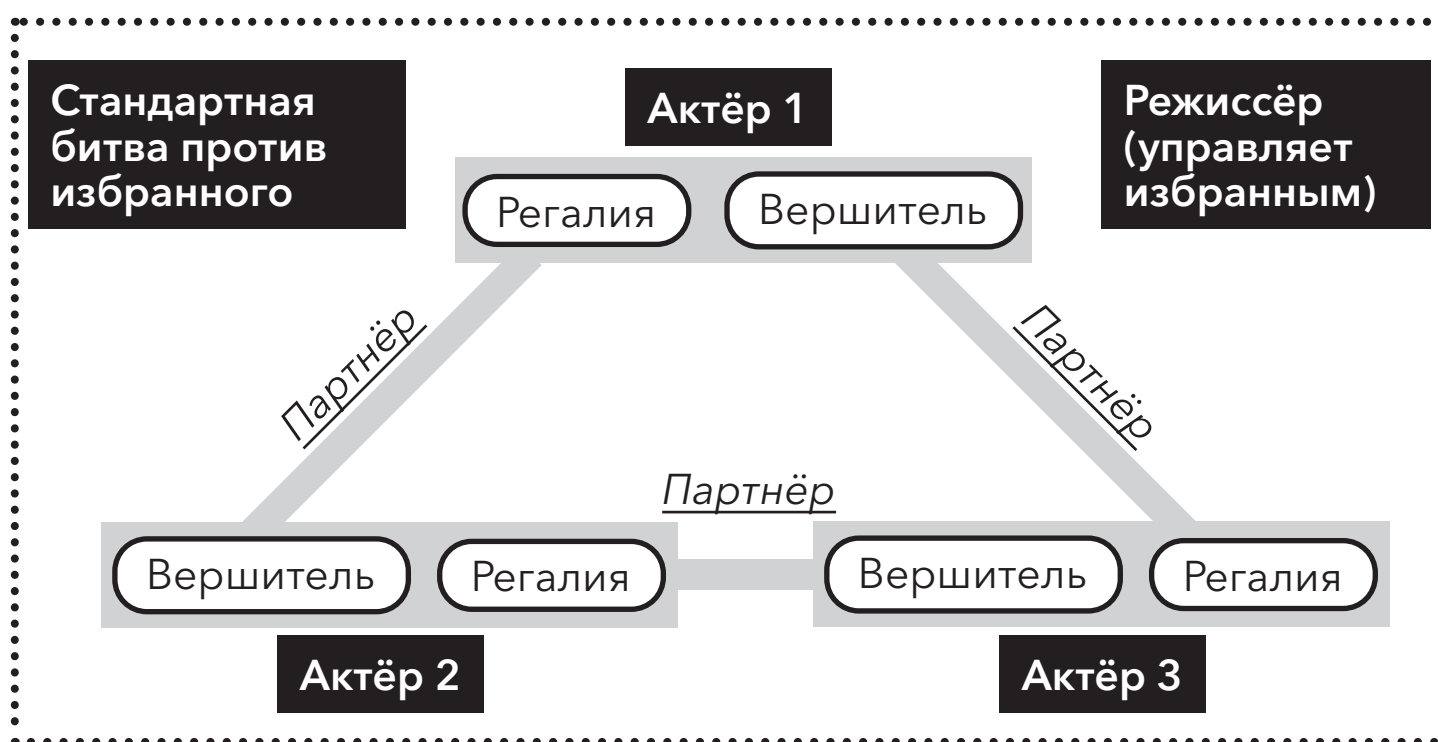
Собирая актёров на сессию обязательно сообщите им в каком формате будет проходить игра!

После того, как вы освоите эти форматы игры, вы также можете попробовать свои силы в создании «декораций сценария», описанной в разделе режиссёра (стр. 236)!

▼ Стандартный формат (битва с избранным)^{EMBRACE}

Режиссёр? – Отвечает за проведение сессии и игру избранным.^{EMBRACE}

Кто с кем в паре? – Пары формируются только из актёров.



Объяснение

В стандартной сессии звёздные рыцари должны победить избранным^{EMBRACE} – гражданина Арсельтрей, чей разум попал под

ладычество Сказителя^{LORETELLER}. Режиссёр отвечает за проведение сессии и контролирует избранного^{EMBRACE}.

Режиссёр не формирует пару ни с кем из актёров, и практически не участвует в ролевом отыгрыше (хотя он может управлять двумя богинями и НПИ, чтобы помочь актёрам в их ролевом отыгрыше).

Если вы играете в «Звёздных рыцарей серебряного меча» впервые, попробуйте сначала использовать стандартный формат сессии!

▼ Особый формат (битва с затмением)^{ECLIPSE}

Режиссёр? – Отвечает за проведение сессии и игру затмением^{ECLIPSE}.

Кто с кем в паре? – Режиссёр тоже формирует пары с актёрами.

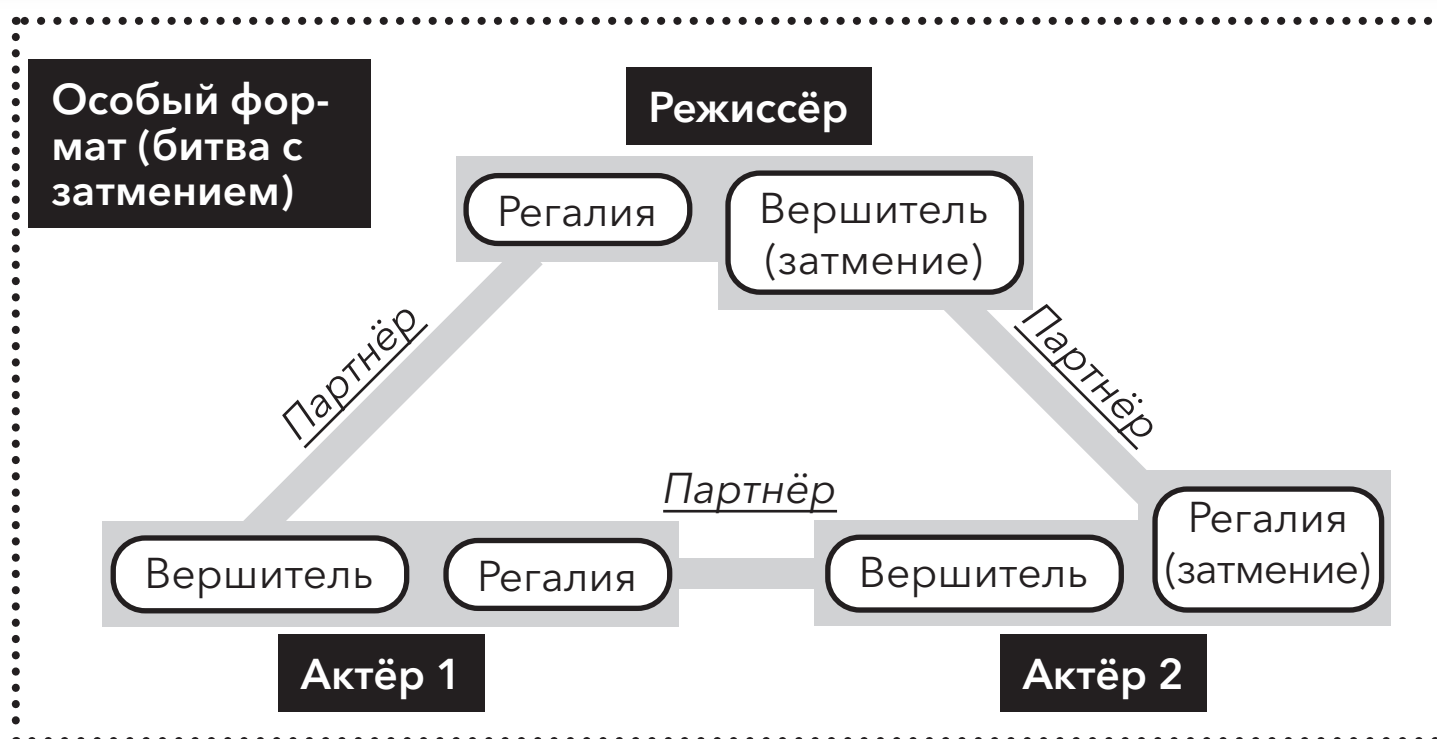
Объяснение

В особой сессии звёздные рыцари должны победить затмение^{ECLIPSE} – звёздного рыцаря, чей разум попал подладычество Сказителя^{LORETELLER}.

В этом формате игры режиссёр так же участвует в ролевом отыгрыше. Режиссёр играет роль вершителя звёздного рыцаря затмения^{ECLIPSE}, а один из актёров – роль его регалии^{SHEATH}.

Вы сможете рассказать о чувствах врага звёздных рыцарей и испытать очень «тревожную», «острую» и «вкусную» сессию!

Если в вашей игре есть вершитель^{BRINGER} накопивший после нескольких сессий 3 очка «Резонанса искажения», то обязательно попробуйте сыграть с ним в особую сессию!



Вершитель и регалия в особой сессии

Звёздный рыцарь накопивший высокое значение «Резонанса искажения», вновь и вновь сражаясь в звёздной битве, превращается в затмение. Вершитель и регалия превратившиеся в затмение, так же как избранный, стремятся разрушить «арену мечты», чтобы снять печать со Сказителя, но сами они не ведают, что творят.

В глазах вершителя и регалии, превратившихся в затмение, окружающие их люди внезапно начинают казаться холодными и злобными, и пара становится одержима навязчивой идеей, что единственный, кому они могут доверять в этом мире – это их партнёр.

Во время звёздной битвы, звёздные рыцари, которые выйдут с ними на бой, будут казаться им злобными избранными. «Мы будем сражаться до конца чтобы защитить свой мир.» – такими иллюзиями будет наполнен их разум.

Кроме того, после того как звёздный рыцарь однажды превратится в затмение, даже если он будет побеждён и освободит свой дух из-под владычества Сказителя, он, по сути, потеряет свои силы звёздного рыцаря. (Если вы все ещё привязаны к этому персонажу и хотите вернуть его, то смотрите страницу 178!)

Подготовка к сессии

Для того чтобы играть в НРИ, необходимо заранее подготовиться.

Подготовка включает в себя следующее.

1. Приобретите книгу правил и кубы.
2. Соберите участников игры и определите место и дату проведения.
3. Сделайте копии всех необходимых листов и подготовьте букеты.
4. Накануне хорошо выспитесь.
5. Перед началом игры – познакомьтесь.
6. Определитесь с партнёром.
7. Создайте звёздного рыцаря.

▼ 1. Приобрести книгу правил и кубы.

По крайней мере, одна книга правил должна быть у режиссёра.

Если возможно, хорошо, чтобы у каждого участника была своя копия, так как это сэкономит много времени при создании звёздного рыцаря и поиске информации во время сессии.

Кубы, шестигранные игральные кости, можно найти в крупных торговых центрах, универсамах, книжных магазинах и магазинах аналоговых игр.

Если у вас есть смартфон, вы также можете использовать одно из множества приложений, позволяющих бросать кубы.

▼ 2. Соберите участников игры и определите место и дату проведения.

Многим хотелось бы поиграть в TRPG, но они стеснительны и никогда сами не скажут об этом.

Поэтому, прежде всего, вам нужно набраться смелости и сказать: «А давайте сыграем в «Звёздных рыцарей серебряного меча».

Ниже перечислены моменты, на которые стоит обратить внимание при наборе актёров.

Укажите будет ли игра проходить онлайн или в офлайн.

В TRPG можно играть по интернету или офлайн за реальным столом.

При наборе актёров чётко укажите в каком формате будет проходить сессия.

Укажите, что вы собираетесь играть именно в «Звёздных рыцарей серебряного меча».

В современном мире НРИ многие забывают указать название игры при наборе участников.

Вроде бы и хочется поиграть вместе, но какую книгу правил нужно приобрести...? Пожалуйста, обязательно укажите название игры, в которую вы собираетесь играть: «Звёздные рыцари серебряного меча», чтобы избежать такого печального недоразумения!

Если возможно, играйте с хорошо знакомыми людьми

Если у вас есть такая возможность, мы советуем собраться с группой хороших друзей, которым вы доверяете, или играть у режиссёра, который умеет работать с новичками. В обоих случаях это поможет вам сыграть без лишних нервов.

Режиссёр не обязан отвечать за всё сразу

Хорошо, если все участники разделят между собой обязанности по подготовке к сессии, такие как обеспечение места проведения игры (например, караоке-бокс или дом культуры) и подготовку различных листов.

▼ 3. Сделайте копии всех необходимых листов и подготовьте букеты.

Для каждого актёра понадобятся копии листа звёздного

рыцаря и визитные карточки. Их можно найти в конце этой книги.

Карта арены мечты, которая используется для проведения звёздной битвы, нужна только одна.

Для того чтобы подготовить букеты вы можете сделать несколько копий листа с букетами из этой книги, но вместо этого для букетов также возможно использовать игранные карты и т.п.

Количество необходимых букетов конечно зависит от того, как вы будете ставить сцены, но как правило 50 букетов на человека должно быть достаточно.

▼ 4. Накануне хорошо выспитесь.

Игра в НРИ требует больших умственных усилий.

Убедитесь, что вы как следует выспались накануне.

▼ 5. Перед началом игры – познакомьтесь.

В день сессии, когда все соберутся, обязательно представьтесь и познакомьтесь.

Расскажите друг-другу какие книги, аниме, фильмы и игры вам нравятся, и какими персонажами вам сегодня хотелось бы поиграть.

Особое внимание стоит проявить к интересам ваших партнёров, которые будут сидеть слева и справа от вас.

Тот момент, когда вы поймёте, что ваша игра заставила партнёра переживать – это незабываемые ощущения.

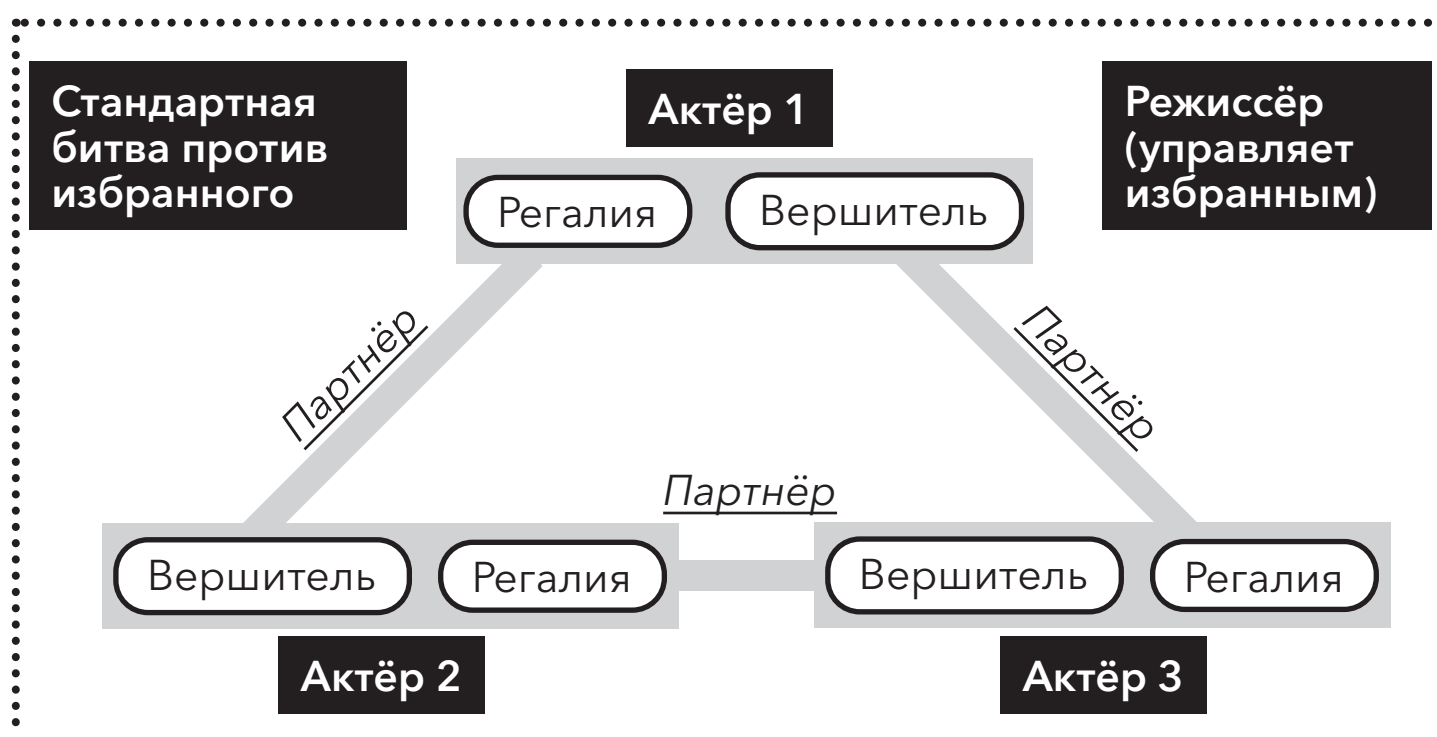
▼ 6. Определитесь с партнёром

Если вы играете офлайн, вашими партнёрами будут люди, сидящие слева и справа от вас за столом.

Сидящий справа будет играть вершителя для вашей регалии, сидящий слева – регалию для вашего вершителя.

Если сегодня вы играете, используя стандартный формат сессии, то пары формируют только актёры. Если у вас будет игра в особом формате – то режиссёр тоже будет участвовать в формировании пар.

Актёр, который будет играть регалию (^{SHEATH}затмение) для вершителя (^{BRINGER}затмение) режиссёра должен обладать достаточным опытом игры в «Звёздных рыцарей серебряного меча» и другие НРИ.



▼ 7. Создайте звёздного рыцаря

Создайте ваших вершителя (^{BRINGER}) и регалию (^{SHEATH}), которые появятся на сцене во время игры. Обязательно сначала создайте своего вершителя (персонажа, который будет сражаться в звёздной битве), и после этого передайте его визитную карточку тому, кто будет играть регалию (^{SHEATH}).

Таким же образом, когда вы получите визитную карточку от актёра, который будет играть вершителя (^{BRINGER}), вы можете приступить к созданию своей регалии (^{SHEATH}).

Во время создания регалии обязательно как следует обсу-

дите всё с актёром играющим вершителя.

Вы двое должны хорошенько посоветоваться, чтобы показать такую замечательную пару, которая содрогнёт сердца зрителей.

Перестать быть новичком

Этой игрой можно наслаждаться двумя способами: отыгрывая взаимодействия персонажей и бросая на сцену букеты, наслаждаясь представлением.

Однако если вы никогда раньше не играли в НРИ или пока ещё не привыкли к ним, просто взять и сказать: «давайте поиграем!» и начать отыгрывать роль может оказаться непростой задачей!

Но не волнуйтесь. Даже те, кто сейчас отыгрывают выше всяких похвал, и те, кто способны исполняя роль вызывать драгоценное волнение и боль в сердцах зрителей, все они когда-то были новичками.

А теперь, позвольте раскрыть вам секрет того, как перестать быть новичком и получать удовольствие сплетая прекрасное полотно истории из потрясающих реплик персонажа.

Это секрет: «спросить совета», «посоветоваться».

К счастью, в «звёздных рыцарей серебряного меча» у вас под рукой всегда будет замечательный партнёр. Перед началом сцены выделите время, чтобы поговорить и спросить у него: «А как насчёт такой сцены?». Примеры такой беседы вы можете найти в колонке на странице 21.

Процедура проведения сессии

Итак, теперь давайте объясним порядок проведения игры во время сессии.

Режиссёр объявляет начало сессии, затем все скажут друг другу «приятной игры», и начинается веселье!

Процедура проведения сессии выглядит следующим образом.

1. Пролог
2. Первый акт, второй акт
3. Интерлюдия
4. Финальный акт
5. Выход на поклон
6. Наведём порядок

▼ 1. Пролог

Пролог – это аналог вводной сцены в аниме или фильме, перед тем как начнёт звучать вступительная тема.

В прологе режиссёр объявляет звёздных рыцарей, которые в этот раз были вызваны на звёздную битву.

Режиссёр неспешно, создавая подобающую атмосферу, называет цветы, расцветшие на арене мечты (это, конечно же, FLOWER GARDEN цветочные гербы PERSONAL FLOWER участвующих в игре звёздных рыцарей).

Здесь было бы хорошо зачитать находящиеся ниже стихотворение.

Вы можете переписать это стихотворение или симпривизировать его на ходу.

Попробуйте сочинить свою собственную поэму с представлением рыцарей!

Прочитав стихотворение, и выдержав паузу, режиссёр объявит о начале основной части сессии.

После этого, церемонным голосом объявите начало первого акта.

Стандартный формат (битва с избранным)

Не будет поднят занавес
не прозвучат аплодисменты
то что начнётся сейчас, будет
битвой против захватчика,
пожирающего мир.

На арене мечты расцвели
(назовите цветочные гербы
всех пар, участвующих в игре)

Воплотите свою мечту, о
звёздные рыцари

Судьба этого мира была
доверена вам

Звёздные рыцари серебряного
меча

Вы – хранители мира

▼ 2. Первый акт, второй акт

В первом и втором актах каждая пара поставить короткие сцены показывающую повседневную жизнь персонажей.

Каждая пара может поставить по 1 сцене в каждом акте.

Порядок сцен определяется парами по собственному желанию, однако если они не могут определиться, режиссёр должен сам назначить порядок. Как правило начать следует той паре, в которой актёры лучше других знакомы с НРИ.

Процедура выглядит следующим образом.

1. Начало первого акта.
2. Первая пара начинает ставить сцену.
3. Все остальные пары по порядку ставят сцену.
4. После того как все пары поставили по 1 сцене, первый акт подходит к концу.
5. Начало второго акта.
6. Так же как в первом акте, все пары ставят по одной сцене.
7. После того как все пары поставили по 1 сцене, второй акт подходит к концу.
8. Переход к интерлюдии.

Особый формат (битва с затмением)

Появился рыцарь еретик
С искажённым сердцем и мечтой,
появился рыцарь пожирателя звёзд

В преддверие этой битвы
на арене мечты расцвели
(назовите цветочные гербы всех пар, участвующих в этой игре)

А в центре арены расцветает
один искажённый цветок
(цветочный герб затмения)

Звёздные рыцари
серебряного меча

Если у вас есть мечта,
возьмите мечи

Докажите свою мечту победой

Что такое сцена?

В первом и втором актах, во время интерлюдии и выхода на поклон, чтобы облегчить гладкое течение сессии, мы используем единицу времени под названием «сцена».

Слово «сцена» часто можно услышать в сериалах, фильмах, ТВ-шоу и т.д. в «Звёздных рыцарях серебряного меча» оно означает «одно появление персонажей на сцене». Если точнее, то сцена включает время от начала и до конца выступления одной пары.

Во время сцены вы можете свободно изобразить зарисовки повествующие, например, о повседневной жизни вашей пары или показать беседу, в которой они укрепляют свою решимость отправится на звёздную битву, и так далее, выступайте как вам нравится, и как-то диктует ваше воображение!

Когда будет объявлено о начале сцены, пара вершитель и SHEATH регалия начнут своё выступление.

Например, сцена может начаться с разговора, в котором BRINGER вершитель и SHEATH регалия сидят в кафе и обсуждают, куда они поедут отдохнуть на следующих выходных.

Момент, в которой начинается это выступление, называется **«началом сцены»**.

После этого, пока герои наслаждаются тортиками из буфета, сцена расцветает их беседой о том о сём. Затем, когда актёры подумают, что «прекрасно было бы закончить сцену на этом моменте», они сообщают об этом режиссёру.

Когда, таким образом, выступление подходит к концу - это называется **«концом сцены»**. Сессия в этой игре проходит через постановку таких сцен.

Режиссёр может подготовить «песочные часы» для учёта времени. Это делается для того, чтобы уравнивать время, отведённое каждой паре, и установить временные рамки для

сцены. В зависимости от группы, стоит ожидать, что одна сцена может занимать:

- **Группа которая любит ролевой отыгрыш и хочет в полной степени насладится взаимодействием персонажей: 5-10 минут.**
- **Группы новичков, в которых актёры могут стесняться отыгрывать: 3-5 минут.**
- **Онлайн сессия: 15-30 минут.**

Конечно, если вам не хочется останавливаться, а продолжать отыгрывать и поговорить ещё немного, или вам хочется завершить сцену сейчас, хотя отведённое время ещё не закончилось – в этих случаях вы можете закончить сцену по своему усмотрению.

Даже если вы не рассчитали время, ни в коме случае не торопитесь и не пытайтесь успеть до конца обратного отсчёта! (Поэтому мы рекомендуем использовать песочные часы, а не секундомер).

Какую сцену лучше поставить?

Конечно же ту сцену, в которой вам самим хочется выступить... но, если бы мы так сказали, это могло бы вызвать некоторые затруднения.

Если вы новичок в НРИ, вы, вероятно, будете чувствовать себя не в своей тарелке.

Для этого в этой книге есть «таблица ситуаций» (стр. 143-147), состоящий из «Времени, места и темы разговора». «Таблица тем» (стр. 142) поможет вам выбрать тему выступления.

Чтобы сориентировать тех, кто совсем потерялся, мы также включили «Образцы эскизов сцены» (стр. 148-151).

Список ситуаций позволяет вам определить ситуацию и краткую тему разговора для сцены. Его можно использовать как руководство для постановки сцены.

В таблице также есть «реквизит», который вы можете использовать в качестве предмета вдохновения для своего выступления!

С другой стороны, вам будет предоставлено несколько тем, которые вы можете использовать для создания своей сцены (не обязательно использовать все темы, достаточно выбрать 1-3 из них!). Конечно, если вы уже знаете, что хотите сделать, вы не обязаны использовать ни одну из них!

В разделе «Образцы эскизов сцены» вы найдёте список предлагаемых тем диалогов для каждой сцены, начиная с первого акта и до интерлюдии.

Если вы новичок в ролевых играх, для начала воспользуйтесь эскизами сцен!

Если режиссёру кажется, что актёры испытывают трудности, он может помочь им, спросив: «Кто из вас первым поднимет голос? Давайте решим кто говорит, а кто отвечает».

Часто лёд может тронуться после того как будет решено кто произнесёт первую реплику.

Для более подробного объяснения этого процесса смотрите блок-схему на странице 137!

Букеты

Начиная с первого акта, все участники игры, кроме пары, которая является главными действующими лицами в сцене, становятся «зрителями».

У зрителей есть очень важная работа!

Перед началом представления они занимают места в первом ряду, и когда во время сцены им что-то нравится, они мо-

гут бросить актёрам «букет».

Букет – это своего рода «подарок» актёрам, который в игре представляют карточки, находящиеся на задней обложке этой книги или игральные карты и т.п.

Используйте букеты подобно кнопке «нравится» в социальных сетях, подарите их в ответ на понравившееся вам выступление, великолепную игру, или даже «за старания», как слова поддержки, для пары у которой не получилось хорошего выступления.

Количество букетов, которые можно подарить не ограничено, но как правило, за каждую реплику или действие бросается один букет.

Однако, иногда вы не сможете удержаться, настолько ценным покажется вам момент во время выступления. Тогда вы можете подарить актёрам целую охапку букетов, чтобы показать, как сильно вас тронула их игра. Если этот момент оказался для вас действительно настолько ценен, то пусть будет так.

Чтобы узнать о том, как использовать полученные букеты, обратитесь к правилам использования букетов на странице 152.

▼ 3. Интерлюдия

После первого и второго акта, в которых изображаются сцены повседневной жизни, начинается интерлюдия, которая представляет собой сцену выступления на бой, непосредственно перед звёздной битвой.

В интерлюдии каждая пара также сыграет по одной сцене.

Интерлюдия заканчивается коротким диалогом, произнесением «ключевых слова» и превращением в звёздного рыцаря.

Когда все пары выполняют превращение, начнётся финальный акт – звёздная битва. Это отличный шанс чтобы заработать последний букет!

▼ 4. Финальный акт

Происходит звёздная битва.

Перемещение на арену FLOWER GARDEN мечты и обратно осуществляться с помощью мистических сил Двух Богинь.

Последний акт отличается от структуры предыдущих актов тем, что все актёры будут выступать в роли вершителя BRINGER и не смогут говорить от лица регалии SHEATH (ведь они превратились в звёздное платье!).

Это означает, что здесь нет зрителей, поэтому в принципе никто не может бросать букеты. Однако, когда ваша группа лучше освоится в «звёздных рыцарях серебряного меча», если вы захотите, можно установить правило, согласно которому можно будет бросать букеты и во время финального акта.

Подробные инструкции по проведению звёздной битвы можно найти в разделе «Правила Звёздной битвы» на странице 156. Пожалуйста, обратитесь к нему.

После окончания звёздной битвы, все звёздные рыцари возвращаются туда, откуда они были перенесены на арену FLOWER GARDEN мечты, и игра переходит к последней сцене – выходу на поклон.

Поэма в начале стандартной звёздной битвы

Возьми меч и покажи свои чувства
И держа этот меч повергни врага
А теперь, откройся, сцена сияния и мрака!

Поэма в начале особой звёздной битвы

Вот наконец и пришли вы, те, над кем владычествует Сказитель

А затем появились и вы, о звёздные рыцари

Поднимите свои мечи и покажите,
что этот мир всё ещё готов сражаться

А теперь, откройся, сцена мечты и возможностей!

▼ 5. Выход на поклон

Выход на поклон – это завершение истории, в котором каждая пара сыграет эпилог, показав картину из их повседневной жизни после окончания звёздной битвы.

Итак, чем же закончилась звёздная битва?

Звёздные рыцари победили? Или потерпели горькое поражение?

В зависимости от результата звёздной битвы, концовка истории будет отличаться.

После того, как каждая пара сыграет по одной сцене, сессия подойдёт к концу.

Если звёздные рыцари победили

Вы смогли защитить печать Сказителя^{LORETELLER}

Побеждённый противник будет немедленно освобождён из-под власти Сказителя^{LORETELLER}, и силами Двух Богинь будет перенесён на своё исходное место.

Звёздные рыцари так же будут перенесены обратно, после того, как вершители^{BRINGER} обменяются парой слов.

Если это была особая форма сессии (битва с затмением)^{ECLIPSE}, то в этот момент побеждённые затмения^{ECLIPSE} образуются и тут же потеряют свои силы звёздного рыцаря.

Если звёздные рыцари потерпели поражение

Одна из печатей Сказителя ^{LORETELLER} была разрушена, и мир ещё на один шаг приблизился к времени возрождения чудовища.

В тот момент, когда арена мечты была уничтожена ^{FLOWER GARDEN} избранным ^{EMBRACE} (или затмением ^{ECLIPSE}) эту группу ярусов переполнит поток темной силы Сказителя ^{LORETELLER} и она немедленно рассыпется на мелкие осколки.

Все находящиеся на этой группе ярусов, будь то звёздные рыцари или жители Арсельтрей, исчезнут.

Но это ещё не конец, ведь ещё остались другие ярусы.

Человечество не побеждено. Нет, пока что, не побеждено...

▼ 6. Уборка

Как следует приберите за собой место, в котором вы играли. Звёздные рыцари должны быть элегантны.

После этого было бы замечательно обсудить ваши впечатления от игры!

Давайте поставим сцену

НРИ – это своего рода импровизационный театр.

Создание различных историй, а затем самостоятельное их разыгрывание – это очень весело!

Здесь мы приведём несколько примеров сцен, чтобы лучше познакомить вас с игрой. Если вам нужна помощь в постановке сцен, загляните на эту страницу.

▼ **Опишите, чем вы обычно занимаетесь**

Начнём с основ.

За исключением сражений в звёздных битвах, звёздные рыцари живут такой же жизнью, как и обычные студенты. Давайте немного поговорим о том, что они делают в своей повседневной жизни, а затем опишем это.

▼ Дайте обещание!

Когда эта звёздная битва закончится, давай...

Обещание будет прекрасно выглядеть если его дать как в серьёзной, так и в комической атмосфере.

Для создания интриги можно сказать «когда эта звёздная битва закончится, ...» и остановится на этом месте, а раскрыть данное обещание уже после завершения битвы.

▼ Сцена из прошлого

В «Звёздных рыцарях серебряного меча» вы можете отыграть сцену из прошлого. Например: момент вашей встречи, данное в прошлом обещание, воспоминания... показав такую сцену вы сможете придать истории большую глубину!

До сих пор ничего не приходит в голову!

Вы посмотрели список ситуаций, список тем и образцы эскизов сцены, но вам все равно кажется, что у вас не получится отыграть сцену.

В таком случае, подумайте, чего же именно вам не хватает?

НРИ это игра в значительной части полагающаяся на импровизацию в своём разговорном аспекте.

Если вы хотите продолжать играть в НРИ, вам следует как можно скорее преодолеть этот барьер. Если вы смогли понять причину затруднений, то сможете и принять необходимые контрмеры.

▼ Я так нервничаю...!

Вы поняли все объяснения, знаете, что остальные вас поддержат и помогут, но всё равно будто застываете на месте. В таком случае вас следует полностью положиться на партнёра.

«У меня в голове совершенно пусто, и я не могу ничего придумать. Какую ситуацию нам стоит разыграть?» – спросите так своего партнёра.

▼ У вас недостаточно опыта?

В вашей голове хранится целый сундук с идеями для реплик и сцен, характеров персонажей и декораций. Но вполне возможно, что даже обратившись к ним, у вас всё равно не будет хватать идей для импровизации.

После начала сессии вам уже некогда будет набить голову разными произведениями, из которых можно было бы почерпнуть материал, поэтому давайте выработаем некоторые универсальные фразы-клише, которые можно применить в подобной ситуации.

Например: «Ах вот значит, как оно бывает... хе-хе», или «Когда ты делаешь такое лицо, ты такая милашка, honey» - наделите своего персонажа подобными фразами-клише, которые могут пригодиться в любой ситуации.

А, и после конца сессии обязательно почитайте или посмотрите несколько фильмов или книг!

▼ Не получается вжиться в персонажа!

В «Звёздных рыцарях серебряного меча» история рассказывается через созданных вами персонажей.

Если вы создали персонажа с характером, который вам самим не нравится, таким персонажем будет значительно сложнее играть.

Для начала постарайтесь создать персонажа, которым вам будет легко играть, или персонажа близкого к вам по характеру.

Что значит появляться в сцене?

Подобно тому, как в сериале или фильме не все актёры одновременно появляются в сцене, в «Звёздных рыцарях серебряного меча» в сцене появляются только её главные герои.

Главные герои сцены – это пара, которая выступает в этой сцене, а все остальные участники игры, как уже говорилось выше, становятся зрителями.

Здесь мы постараемся ответить на несколько вопросов о работе со сценами!

▼ Можно ли бросить букет, когда вы играете НПИ?

Вы можете ввести в сцену НПИ (другие студенты в классе, продавец в кафе и т.д.), чтобы помочь паре, испытывающей трудности с постановкой сцены, или оживить сцену.

В такие моменты, актёры, взявшие на себя роль НПИ всё ещё считаются зрителями, и могут передать букет.

Но обратите внимание, букет может получить только пара выступающая в этой сцене! НПИ букетов не принимают!

▼ Мы хотим связать историю с другой парой!

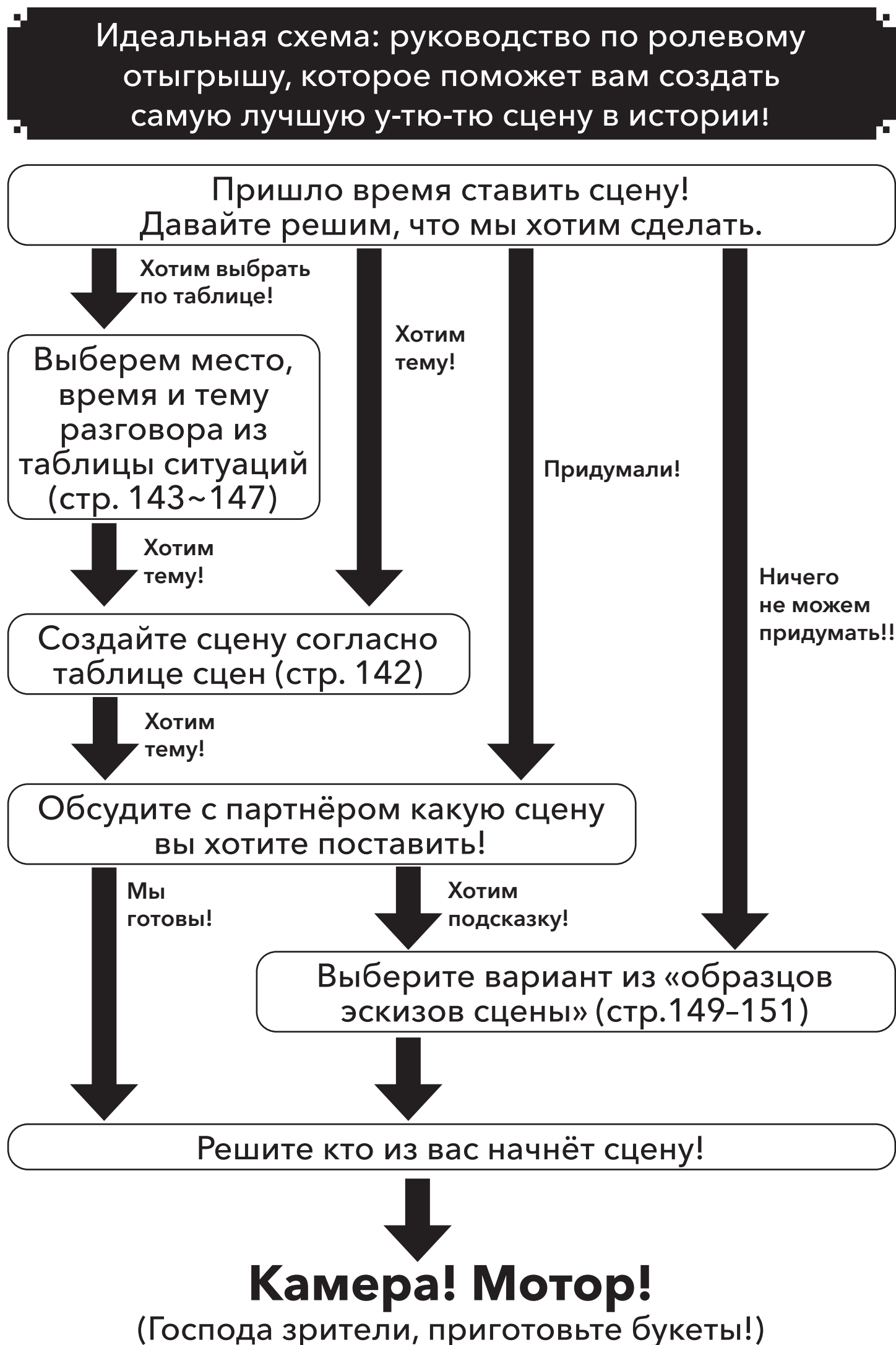
Может возникнуть ситуация, когда вы хотите связать своих персонажей с историей другой пары.

В таком случае, получив согласие выступающей в сцене пары и режиссёра, вы можете вместе появиться и выступить в сцене.

Поскольку в таком случае ваши персонажи считаются НПИ, вы можете дарить букеты в качестве зрителей, как было описано выше.

Но мы не рекомендуем часто так делать.

Те, кто так делает, могут стать «третьим лишним» в личной жизни пары.



ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ СЕССИИ

Благополучное окончание сессии не означает, что веселье подошло к концу.

Получение дополнительных навыков

В дополнение к навыкам, полученным при создании, BRINGER вершитель может получить один новый навык из своего «цветка» и «цветка сущности».

Перед началом сессии, полученный таким образом навык может заменить один из уже имеющихся навыков.

Меняя навыки, вы не теряете их. Вы можете менять навыки каждый раз перед началом новой сессии.

Поделитесь впечатлениями от игры

Вы можете поделиться своими отзывами в социальных сетях, блогах, на клубных встречах, в печатных публикациях и т.д. Если вы покажете их режиссёру в начале следующей сессии, то **вы получите право 1 раз перебросить все кубы.**

Вы так же можете поделиться с миром впечатлениями от игры в перерыве, прямо во время сессии, например, написав: «мы сейчас играем в «Звёздных рыцарей серебряного меча» с ____! Очень круто!»

В таком случае вы получите вышеуказанный бонус во время этой же сессии. Но ни в коем случае не пишите отчёты в то время, когда выступает другая пара! Только в перерывах!

Это правило специально создано для тех из вас, кто стесняется говорить о своих впечатлениях, чтобы вы могли обвинить во всем книгу: «Нет, в правилах сказано, что я должен

рассказать о своих впечатлениях». Поэтому давайте поговорим о прекрасных выступлениях наших друзей, которые играли с нами на сессии, о интересных сценах, о том какой у вас был милый персонаж и какие милые персонажи были у них!

Всегда приятно получить обратную связь, и это отличный способ записать свои воспоминания, чтобы потом вновь оживить их в памяти.

Кампания

Кампания – это серия сессий, в которых играют одни и те же актёры и режиссёр и используются одни и те же персонажи.

С разрешения режиссёра, вы можете использовать звёздного рыцаря из этой игры в следующей сессии!

Условия для этого следующие.

Пара осталась прежней

Если для игры собрались те же самые актёры, то вы без проблем можете продолжить играть прежними парами

Кто-то из пары отсутствует

Как правило в таком случае мы рекомендуем создать нового Звёздного рыцаря, но вы так же можете продолжить играть в паре с другим персонажем, как если бы это была альтернативная версия событий.

Мечты и ордена

За свои заслуги во время сессии звёздные рыцари получают ордена от Двух Богинь. Собирая эти ордена звёздный рыцарь сможет исполнить мечту, которую вы загадали при его создании.

▼ **Что такое ордена?**

Хотя они называются орденами, они бывают разных форм (не все из них представляют из себя медали). В основном, полученные ордена представляют собой украшения для звёздного платья или придают блеск оружию.

Звёздный рыцарь хранит полученные ордена в своём сердце, поэтому их можно увидеть только во время звёздной битвы. Кроме того, режиссёр может придумать свои собственные оригинальные ордена!

▼ **Условия для получения ордена**

Орден даётся за выполнение каждого из следующих условий. Если вы выполните несколько условий, вы получите соответствующие количество орденов.

Победоносный рыцарь

Присуждается всем звёздным рыцарям, когда они побеждают в звёздной битве.

Роковой рыцарь

Присуждается звёздному рыцарю, снизившему стойкость противника до 0.

Неприступный рыцарь

Присуждается звёздному рыцарю, чья стойкость в конце звёздной битвы не уменьшилась или даже увеличилась по сравнению с первоначальным значением.

Примерный рыцарь

Присуждается звёздному рыцарю, который использовал эффект букета для кого-то кроме себя.

Компанейский рыцарь

Присуждается звёздному рыцарю, вступившему в разговор с другими звёздными рыцарями во время звёздной битвы.

▼ **Исполнение мечты**

«В качестве награды за участие в звёздных битвах вы сможете исполнить свою мечту».

Это одна из причин, по которой персонажи становятся звёздным рыцарем и вступают в сражение.

Так сколько же орденов нужно, чтобы воплотить мечту в жизнь? чтобы узнать это, посмотрите в представленную ниже таблицу. Если вы сможете получить необходимое количество орденов, Две Богини исполнят вашу мечту.

Лестница мечты

- 1 ступень: небольшая мечта: 6 орденов
- 2 ступень: мечта, которую трудно осуществить в текущей ситуации, но в конце концов она сбудется: 12 орденов
- 3 ступень: мечта изменить себя или своего партнёра: 18 орденов
- 4 ступень: мечта, которую очень трудно, но не невозможно осуществить: 24 ордена
- 5 ступень: мечта, управляющее чувствам или поведением других людей: 30 орденов
- 6 ступень: мечта о возрождении чего-то утраченного, создании что-то несуществующее: неизвестно
- 7 ступень: мечта создать или переписать реальность в масштабах планеты: неизвестно
- 8 ступень: мечта создать или переписать реальность в масштабах вселенной: неизвестно
- 9 ступень: определить будущее: неизвестно
- 10 ступень: изменить прошлое: неизвестно

Говорят, что ещё никому не удавалось достичь исполнения мечты выше шестой ступени. По словам Двух Богинь, собрав достаточное количество орденов, победив множество избранных и затмений, теоретически исполнение такой мечты возможно, однако...

На самом деле, в прошлом многие звёздные рыцари, выпали из звёздных битв из-за «искажения», не достигнув нужного числа орденов.

ТАБЛИЦЫ СИТУАЦИЙ И ТЕМ

ТАБЛИЦА ТЕМ (☆)

	1	2	3	4	5	6
1	Будущее	Гадание	Далёкий гром	Любовь	Чистка зубов	Зеркало
2	Прошлое	Поцелуи	Шёпот	Темные эмоции	Объятия	Голубое небо
3	Сказки	Решимость	Шум ветра	Привязанность	Спящее лицо	Цепи
4	Наш секрет	Я случайно!	Звук пения птиц	Улыбка	Еда	Драгоценности
5	Воспоминания	Дрёма	Биение	Ревность	Кровать	Грязь
6	Разговоры о любви	Свидание	Вздохи	Секретный разговор	Ванна	Маленькая рана

Выберите до трёх тем из этой таблицы (или бросьте кубик, чтобы определить их случайно), а затем поставьте сцену, используя эти темы.

Использование таблиц ситуаций

Существует 3 таблицы ситуаций: А, В, и С. выберите по одной ситуации из каждой таблицы (или бросьте кубик, чтобы определить их случайно), а затем поставьте сцену, опираясь на полученные время, место и тему разговора.

Кроме того, существуют 2 разновидности таблицы ситуаций В (место). Первая таблица включает места во всем Арсельтрее, а вторая – сцены в конкретных академиях. Выберите ту таблицу, которая вам больше понравится.

Эти таблицы предназначены только для того, чтобы служить вашими «помощниками». Если у вас на уме уже есть конкретная сцена, вы можете использовать только одну таблицу или не использовать их вообще!

ТАБЛИЦА СИТУАЦИЙ А: ВРЕМЯ (D6)

1	Утро, никого вокруг
2	Шумный день
3	Бесконечные одинокие сумерки
4	Ночь, мерцание звёзд
5	Поздняя ночь, окутывающая спокойствием
6	Перед рассветом

ТАБЛИЦА СИТУАЦИЙ В: МЕСТО (D66)

1 ~ 2	1	Классная комната. Реквизит: окно, стол, письменные принадлежности, мел и доска, голоса членов клуба, проводящие активности за окном.
	2	Летнее кафе. Реквизит: кофе, чай, сахар и молоко, машущие вам рукой друзья-одноклассники.
	3	Внутренний двор академии. Реквизит: цветочные клумбы, пейзаж напоминающий птичью клетку, едва слышный щебет птиц.
	4	Кабинет музыки. Реквизит: музыкальные инструменты, нотные листы, ножной орган, портреты музыкантов, висящие на стенах.
	5	Библиотека. Реквизит: высокие потолки, книжные полки, возвышающиеся почти до потолка, бесчисленные книги.
	6	Переход между зданиями. Реквизит: такая высота, что кажется можно достать до неба, другая школа вдали, пролетающие рядом птицы.

ТАБЛИЦА СИТУАЦИЙ В: МЕСТО (D66)

3 ~ 4	1	Цветочная оранжерея. Реквизит: удушающий аромат цветов, цветы в полном цвету, солнечный свет, струящийся через стекло.
	2	Антикварный магазин. Реквизит: всё от безделушек до статуэток, незнакомые старинные машины, наверное, оставшиеся со времён земли?
	3	Торговый центр. Реквизит: Торговый центр, напоминающий улицу западноевропейского города, с магазинами одежды, ресторанами и кафе.
	4	Монорельс. Реквизит: вид на Арсельтрей через окна, вы - единственные пассажиры.
	5	Площадка для прогулок. Реквизит: расположенные на одинаково расстоянии, посаженные вдоль улицы, деревья, кирпичная мостовая, легкое щебетание птиц.
	6	Стильный ресторан. Реквизит: вкусная еда, стильная атмосфера, неторопливый темп.
5 ~ 6	1	Где-то во тьме. Реквизит: единственное, что вы можете видеть в тусклом свете - это выражения лиц друг друга.
	2	Пустынная кофейня. Реквизит: не показывающийся хозяин, кофе, принесённый его внучкой, момент спокойствия.
	3	Тайное чаепитие под лестницей. Реквизит: место для чаепития под лестницей, известном только своим, сегодня оно только ваше.
	4	Коридор студенческого общежития. Реквизит: коридор общежития, по которому редко кто-то ходит, с видом на внутренний двор за окном.
	5	Ваша комната. Реквизит: комната, в которой вы живёте вместе с партнёром, оформленная и обставленная по вашему вкусу.
	6	FLOWER GARDEN Арена мечты. Реквизит: цветочный сад, цветы звёздных рыцарей в полном цвету.

ТАБЛИЦА СИТУАЦИЙ В2: МЕСТО (D6) АКАДЕМИИ (1-3)

ОБЩЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ АРСЕЛТРЕЙ (D6)

1	Чрезмерно вместительная столовая в подвальном помещении
2	Перед школьным магазином с богатым ассортиментом хлебной продукции
3	Крыша, вход на которую самом деле запрещён
4	Внутренний двор, за которым ухаживает кемпинг-клуб
5	Большая общая спортивная площадка
6	Изношенная классная комната

ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ ИДЕАГЛОРИЯ (D6)

1	Подсобное помещение класса музыки или изящных искусств
2	Внутренний двор в прекрасном состоянии
3	Музыкальная комната
4	Элегантное летнее кафе
5	Большой пустой театр
6	Оранжерея внушающая чувство идеальной гармонии

ЖЕНСКАЯ АКАДЕМИЯ СИТРА (D6)

1	Напоминающая храм оранжерея во внутреннем дворе
2	Простая, но красивая столовая
3	Библиотека с книжными полками высотой до потолка
4	Пустая комната для самостоятельных занятий
5	Тайная чайная комната студентов общежития
6	Коридоры общежития

ТАБЛИЦА СИТУАЦИЙ В2: МЕСТО (D6) АКАДЕМИИ (4-6)

УНИВЕРСИТЕТ PHILOSOPHIA (D6)

1	Отдалённые звуки взрывов
2	Проведение опроса среди студентов
3	Падающие с неба беспилотники
4	Закрытые архивы с огромной коллекцией книг
5	Перед маленьким колокольчиком, позвонив в который, вы будете оставлены на второй год
6	Тёплый лес с просвечивающим сквозь ветви деревьев солнечным светом

АКАДЕМИЯ СВЯТОЙ АРГЕНТЕИ (D6)

1	Стильное летнее кафе
2	Маленький планетарий
3	Крытый бассейн, похожий на римский храм
4	Пустынный лекторий
5	Загадочная и стильная пустая комната
6	Оранжерея, полная цветущих цветов

SPAWN OF ARSELTRAY (D6)

1	Пустынная классная комната
2	Ворота школы, исписанные многими поколениями учеников
3	Необычно пустая школьная столовая
4	Крыша, от которой давно потеряли ключ
5	Задняя часть здания школы
6	Мост ведущий к внешней кольцевой дороге

ТАБЛИЦА СИТУАЦИЙ С: ТЕМА РАЗГОВОРА (D66)

1 ~ 3	1	Будущее: если мы сможем победить во всех звёздных битвах, или если мы потерпим поражение... что будет с нами в будущем?
	2	Одежда: Хочешь попробовать одеться в угрюмый наряд? Или может быть во что-нибудь чересчур изысканное? Ладно, я сам выберу!
	3	Звёздные битвы: будущее мира зависит от нас. Я понимаю это умом, но в голове это все ещё не укладывается.
	4	Вкусная еда: вкусная еда - это самое главное. Будь то 100 лет назад, 6405 назад или в другом мире - это истинна которая всегда остаётся неизменной. Добавки!
	5	Семья: многие студенты живут в общежитиях. Интересно, что за люди остались в их родном доме? Стоит ли поднимать тему о том, чтобы навестить их?
	6	Следующие выходные: что делаешь в эти выходные? Между сражениями за исполнение мечты должны быть и моменты простой повседневности, которые не менее важны.
4 ~ 6	1	О любимом человеке: у тебя есть кто-кто, кто тебе нравится? Это, определённо, очень серьёзная тема. Она, определённо, важнее всего остального.
	2	Истории из детства: каким был ваш партнёр в детстве? В какие игры они играли?
	3	Любимый "тип": Какие люди нравятся вашему партнёру? ... Очень любопытно, да.
	4	Воспоминания: ваши общие воспоминания или воспоминания до вашей встречи.
	5	Мечты: вы встретились именно потому, что у вас есть мечта, которую вы хотите воплотить в жизнь. Если у вас получится победить в звёздных битвах, как вы представляете себе воплощений этой мечты?
	6	Эй, а это ещё кто?: эта девчонка (парень) с которым вы недавно видели вашего партнёра. КТО ЭТО? К-Т-О? А?!

ОБРАЗЦЫ ЭСКИЗОВ СЦЕНЫ

В эскизах сцены описаны предложения по постановки сцен, которые можно использовать в первом и втором актах, а также в интерлюдии.

Если вы новичок в НРИ, они станут вам подспорьем в отыгрыше, а если вы опытный игрок, эта таблица может пригодиться, когда вы будете обсуждать с партнёром, какие сцены вы хотели бы поставить в этот раз.

Использование эскизов сцены

В начале обсудите с партнёром и выберите один, понравившийся вам, эскиз сцены. Эскизы сцен дадут вам множество подсказок о том, как поставить сцену. Используйте понравившийся вам эскиз в качестве руководства для вашего выступления и игнорируйте те, что не пришлись вам по вкусу.

Heart-warming animal story

Первый акт: пока вы занимались _____ к вам привязалось животное

Пока вы были чем-то заняты (ругались, обсуждали что-то, ходили за покупками) к вам подошло животное (например, кошка или собака) и как-то так получилось, что оно привязалось к вам.

Второй акт: вы ухаживаете за животном и вспоминаете прошлое

Вы начинаете испытывать эмоциональную привязанность к животному, или оно напоминает вам о питомце из вашего детства. Вы чувствуете спокойствие и безмятежность.

Интерлюдия: а теперь в бой!

Вы должны защитить Арсельтрей, ради животного которое к вам привязалось. Мысль о нём наполняет вас бодростью и решимостью. Пришло время превращения!

Подсказки

Постарайтесь, чтобы только кто-то один из пары стал объектом привязанности животного.

Попросите одного из зрителей сыграть роль животного. Попробуйте сыграть персонажа, который на самом деле не умеет обращаться с такими животными! И разыграть как они постепенно начинают ладить.

Милые бранятся – только тешатся

Первый акт: ругаемся! Для зрителей это ссора сладка как мёд!

Поругайтесь из-за какой-то чепухи. Например, из-за беспорядка в комнате, забытой встречи или взгляда на симпатичную девушку, мимо которой вы только что прошли.

Второй акт: испытываем неловкость!

На следующий день вы вместе, но держитесь на шаг друг от друга, или вы вместе, но как только ваши взгляды встречаются вы отводите глаза, или вы на самом деле уже померились, но изо всех сил делаете вид, что все ещё ссоритесь! Упритесь рогом!

Интерлюдия: просим прощения!

Помиритесь. Хватить быть цундэрэ. И пока вы миритесь, хорошо бы было пообещать друг-другу сделать что-то после звёздной битвы. Сходить за покупками, или пригласить на ужин.

Подсказки

Причина ссоры должна быть тривиальной (но важной для вас двоих). Если это будет что-то слишком серьёзное, оно может не закончиться за три сцены!

Дождливый день

Первый акт: пусть идёт дождь

Вы стоите перед окном и смотрите на дождь. Давайте поговорим о погоде, о том, как вы собирались пойти куда-то, или о том, разойдутся ли завтра тучи. И за этим разговором вы неизбежно останетесь вдвоём в одной комнате!

Второй акт: дождь никак не прекратится, поэтому давай проведём день у тебя дома

Поставьте сцену, в которой вы вместе проведёте время, например, готовите, и вспоминаете прошлое. Для воспоминаний вам особенно пригодится волшебная фраза: «В дождливые дни на меня всегда находят воспоминания...».

Интерлюдия

Обменяйтесь обещаниями сделать что-то в следующий солнечный день.

Подсказки

«А дождь все не заканчивается...» – очень полезная фраза. Если молчание длится больше 5 секунд, упомяните дождь.

Хорошей идеей может стать связать эмоции персонажа с погодой. (Когда их заботы рассеиваются – расходятся и тучи на небе).

ПРАВИЛА БУКЕТОВ

Букеты – это награды, которые зрители могут дарить звёздным рыцарям, выступающим в сцене.

Букет можно подарить за классное или милое выступление, безупречный отыгрыш, хорошую постановку сцен, букетом можно поддержать новичка... и многое другое. Бросьте букет актёрам, когда они заставили ваше сердце восторгнуться.

Критерии для вручения букета

Только зрители могут подарить букет.

Зрители могут вручать букеты звёздным рыцарям, находящимся на сцене в соответствии со следующими критериями.

Когда выступление тронуло душу

Хорошая, ценная, классная, милая, трогательная, печальная, радостная, хочу-забрать-домойная игра актёров откликнулась в вашем сердце.

Безупречное выступление и постановка сцены

Не стесняйтесь поблагодарить актёров, когда увидите первоклассное выступление или отличную идею.

В поддержку стараниям новичка

Все мы с чего-то начинали. Если вы видите, что новичок старается изо всех сил, подарите ему букет. даже если это не самое лучшее выступление.

Тот факт, что они получают букет, станет для них доказательством того, что их выступление смогло тронуть чьё-то сердце.

В общем мне понравилось

Дарите букета по зову сердца.

Другими словами, не существует точного ограничения, за что можно дарить букет.

До тех пока вы остаётесь зрителем – вы можете бросать букеты как душе угодно.

Как передавать букеты

Как правило 1 зритель может подарить 1 букет за 1 момент выступления. Причина того, что букеты дарятся за каждый момент выступления, конечно же, в том, что их приятно получать.

Однако бывают моменты, когда вас настолько тронуло выступление, что руки трясутся, мысли путаются, и вы забываете бросить букет.

Если это произойдёт, подарите забытые букеты связкой в конце сцены.

Когда вы дарите букет, бросьте его в центр игрового стола.

В качестве ориентира по количеству букетов, желательно, чтобы каждый актёр имел около 30 букетов перед тем, как бросится на встречу финальному акту – тогда у вас наверняка получится интересная битва. Конечно, можно подарить и больше букетов!

Учёт количества букетов

BRINGER Вершитель каждой пары ведёт учёт полученных букетов.

Если у вас закончились букеты для раздачи, вы можете записать количество полученных букетов и снова вернуть их в обращение.

Но только обязательно запишите! Не забудьте записать!!

Использование полученных букетов

Полученные букеты можно использовать во время звёздной битвы!

Все ниже указанные эффекты букетов могут быть использованы в отношении вашего вершителя BRINGER или вершителей BRINGER других актёров (однако эффект может быть применён только с обоюдного согласия. Другими словами, их нельзя использовать во вред!).

Напомним, что количество использованных букетов должно учитываться с помощью записей, карточек и т.п.

Вершитель BRINGER может использовать букеты следующим образом.

Увеличить или уменьшить значение, выпавшее на 1 кубе во время проверки заряда (Lucky): 3 букета.

Сразу после того, как кто-то выполнил проверку заряда, потратив 3 букета, вы можете выбрать 1 куб и увеличить или уменьшить выпавшее на нем значение на 1.

За один бросок этот эффект может быть применён только к одному из брошенных кубов. Даже если более одного актёра используют Lucky, он все равно может быть применён только к одному кубу. В этом случае актёр сам решает, на какой куб он хочет его использовать.

Однако, для одного куба, Lucky можно использовать более одного раза! Например, если использовать этот эффект 4 раза на кубе с результатом броска «1», то результат увеличится до «5»! (Однако вы не можете получить «6» уменьшив результат броска «1», или получить «1» увеличив результат броска «6»).

Этот эффект не применяется к проверкам атаки!

Увеличить количество кубов на проверке атаки (Dice burst): 4 букета.

Этот эффект увеличивает количество кубов, бросаемых при выполнении проверки атаки во время звёздной битвы.

Dice burst используется непосредственно перед выполнением проверки атаки, потратив 4 букета.

Вы можете использовать этот эффект до трёх раз за 1 проверку атаку. Каждый раз, когда вы тратите 4 букета, количество бросаемых кубов увеличивается на 1.

Например, если вы применили Dice burst к чьей-либо проверке атаки, другие актёры могут использовать этот эффект для этой проверки атаки ещё 2 раза.

Этот эффект не применяется к проверкам заряда!

Перебросить все кубики на проверке заряда, проверке атаки (Reroll): 5 букетов.

Сразу после выполнения проверки заряда или атаки, вы можете потратить 5 букетов, чтобы сделать повторный бросок всех брошенных кубиков.

Этот эффект может быть применён только один раз за проверку.

Например, сразу после того как кто-то выполнил проверку заряда, другой актёр может потратить свои букеты чтобы использовать этот эффект – таким образом все остальные участники уже не смогут использовать Reroll по отношению к этой проверке (ограничение накладывает только на эту конкретную проверку, так что вы конечно сможете использовать Reroll для других проверок атаки или заряда)

ПРАВИЛА ЗВЁЗДНОЙ БИТВЫ

В «Звёздных рыцарях серебряного меча» история заканчивается звёздной битвой – ритуалом поединка, в котором на кон ставится судьба мира.

В этом разделе мы объясним правила, используемые во время Звёздной битвы!

▼ Склад ума звёздных рыцарей

Цель звёздного рыцаря – защитить Арсельтрей.

Избранные, простые жители Арсельтрей, чей разум попал под владычество Сказителя, и затмение, звёздные рыцари, попавшие под его контроль, стремятся снять печать запечатывающую монстра, разрушив её стержень – арену мечты.

Звёздный рыцарь должен выйти на бой и любой ценой сокрушить избранного и затмение.

Если Звёздные рыцари проиграют, то стержень печати, арена мечты, будет разрушена, и сила Сказителя переполнит Арсельтрей, уничтожив его. (Две Богини разбили печать Сказителя на множество частей, поэтому одна неудача не уничтожит весь Арсельтрей... Но город, где вы проводили свою повседневную жизнь, точно исчезнет).

▼ Давайте определим, почему мы сражаемся

Как мы уже сказали выше, звёздные рыцари сражаются, чтобы защитить Арсельтрей. Однако, если вы более конкретно определитесь с причиной, по которой вы будете сражаться, то сражения и ролевой отыгрыш станут ещё более увлекательными!

- Я живу в этом городе со своим партнёром, поэтому я хочу защитить его
 - Я хочу исполнить свою мечту
 - Я хочу показать свою крутизну
 - Я люблю сражаться
- ... и все в таком духе.

▼ Склад ума актёров

Когда начинается звёздная битва, легко с головой погрузиться в сражение и забыть о ролевом отыгрыше. Особенно для новичков в НРИ может быть достаточно трудно одновременно участвовать в бою и произносить реплики от лица персонажа.

Чтобы помочь с этим давайте определим некие установки перед началом боя.

- Когда вы помогаете союзнику букетом, скажите несколько слов.
 - Когда вы атакуете противника, произнесите крутую реплику.
 - Когда противник атакует вас, изобразите храбрость.
- ... и всё в таком духе.

Не обязательно пытаться делать это всё сразу! Даже немного отыгрыша сделают историю куда более увлекательной!

Названия участников, используемые в звёздной битве

Для ясности правил участники звёздной битвы называются следующим образом.

Враг - затмений ECLIPSE и избранных EMBRACE называются «Врагом».

Звёздный рыцарь - тех, кто выходят на битву с врагом, называют звёздными рыцарями.

Персонаж - этот термин включает в себя как врага, так и звёздных рыцарей.

Условия победы в звёздной битве

Победа или поражение в звёздной битве определяется согласно следующим условиям.

Во время звёздной битвы каждый участник должен стремиться выполнить эти условия.

Выполнение этих условий приведёт к завершению звёздной битвы, а также отразится на содержании «выхода на поклон».

▼ Условия победы звёздных рыцарей

Враг находится в состоянии «бой невозможен».

Если звёздные рыцари выполняют условия победы, звёздная битва заканчивается в этот момент.

▼ Условия поражения звёздных рыцарей

Все звёздные рыцари находятся в состоянии «бой невозможен».

Состояние персонажа

Во время звёздной битвы персонаж находится в одном из следующих состояний.

▼ Ожидание

Это состояние указывает на то, что персонаж ещё не получал право хода в этом раунде.

Если стойкость персонажа выше 0, то во время этапа «подготовки» он перейдёт из состояния «действие завершено» в состояние «ожидание».

После завершения хода персонаж переходит в состояние «действие завершено».

▼ Действие завершено

Это состояние указывает на то, что персонаж уже получил право действия и завершил свой ход.

Находясь в этом состоянии, персонаж может использовать все навыки с подходящим моментом, кроме тех, что используются в момент «ваш ход».

▼ Бой невозможен

Персонаж переходит в это состояние, когда его стойкость достигает 0.

Находясь в этом состоянии, персонаж не получает право хода и не может использовать никаких навыков.

Однако, вы все ещё можете использовать эффекты букетов (Lucky, Dice burst Reroll) для других звёздных рыцарей!

Вы можете обыграть это состояние как вам понравится, например: повалиться на землю, запыхаться, упасть на одно колено и т.п.

Минимальное значение стойкости равно 0. Например, даже если вы получите 2 очка повреждения, когда у вас осталось только 1 очко стойкости, считается что ваша стойкость стала равна 0 и вы получаете состояние «бой невозможен».

Процедура проведения звёздной битвы

Звёздная битва проходит согласно следующей процедуре.

1. Подготовка

Проводятся различные подготовительные действия, на сцене появляются различные специальные эффекты.

2. Проверка заряда

Определяется, какие действия могут быть предприняты в этом раунде.

3. Действия

Выполняются действия, атаки и т.д.

4. Стоп, снято!

После того, как все актёры закончили выполнение своих действий, игра переходит к следующему раунду.

Вышеописанный процесс от «Подготовки» до «Стоп, снято!» называется «Раунд» и повторяется на протяжении всей звёздной битвы.

Первый раунд звёздной битвы называется «Раунд 1», второй раунд «Раунд 2», далее нумерация раундов продолжает увеличиваться по такому же принципу.

Давайте более подробно рассмотрим то, какие действия происходят в каждом шаге процедуры звёздной битвы.

▼ 1. Подготовка

В этом шаге происходит подготовка к раунду.

Действуйте в следующем порядке.

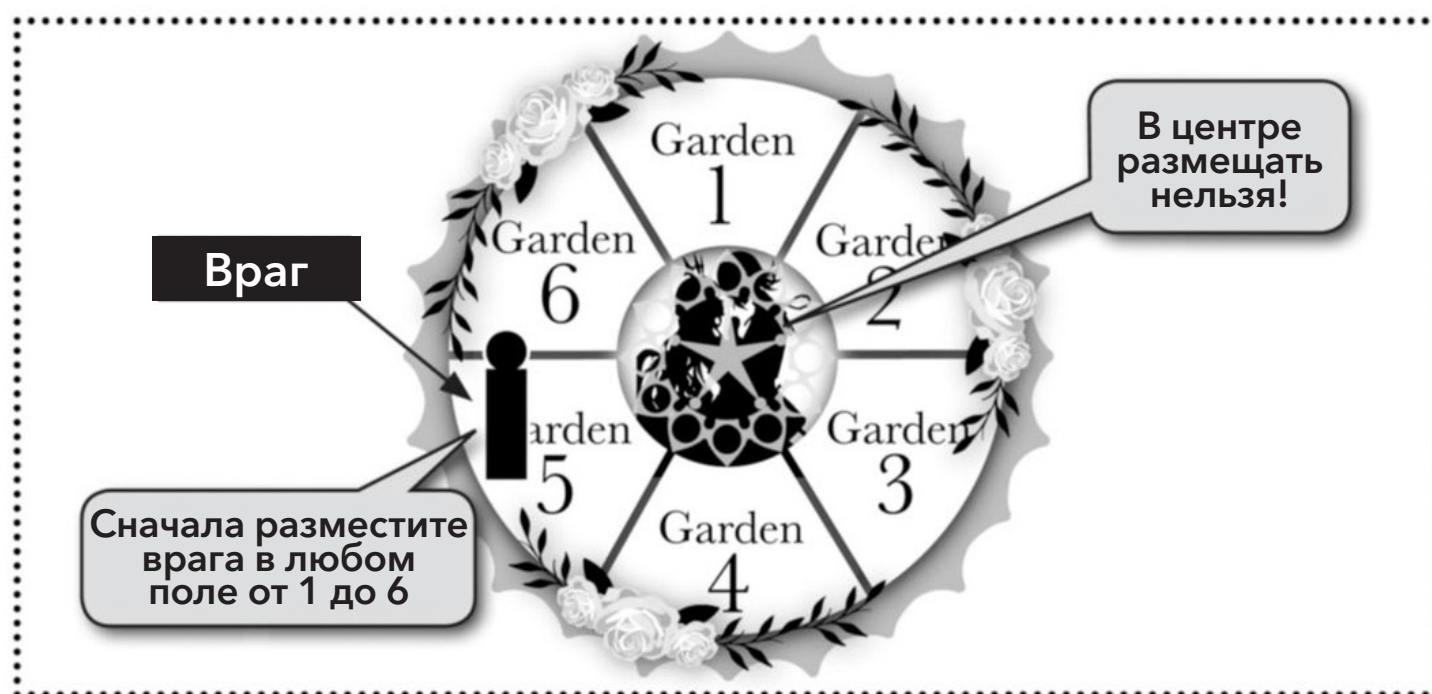


Разместите на арене мечты жетон, представляющий врага (только в первом раунде)

В начале первого раунда на арене мечты, в любом месте от 1 до 6, должен быть размещён жетон представляющие врага.

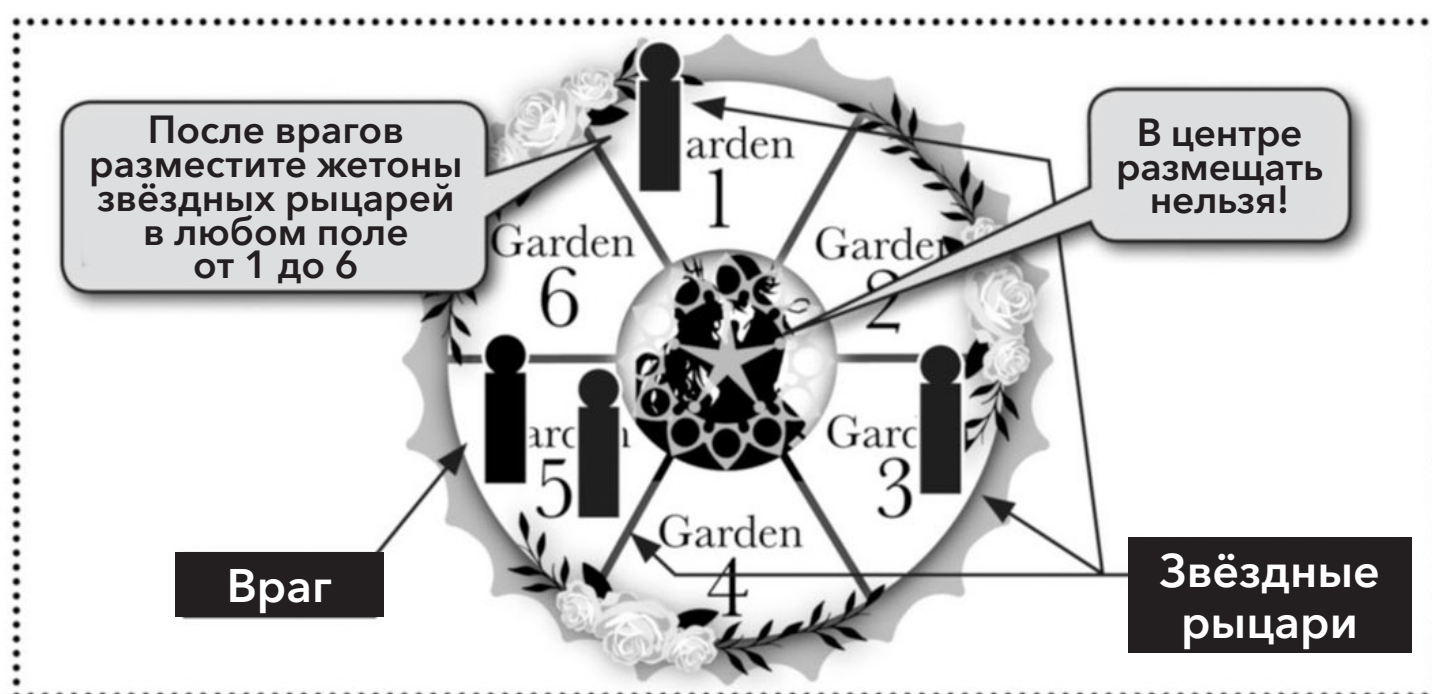
Его нельзя размещать в центре!

Эта процедура не выполняется после 1 раунда. Только в самом начале!



Разместите на арене мечты жетоны, представляющие звёздных рыцарей (только в первом раунде)

Актёры размещают жетоны звёздных рыцарей в любом месте арене мечты от 1 до 6. Их можно разместить в разных садах или несколько звёздных рыцарей могут находиться в одном саде.



Определите порядок действий звёздных рыцарей (обычно только в первом раунде)

Определите в каком порядке будут действовать звёздные рыцари.

Порядок действия определяют сами актёры.

Если у них это не получается или занимает слишком много времени, то порядком действий считается размещение актёров по часовой стрелке от режиссёра.

Порядок действий, определённый в первом раунде, обычно остаётся неизменным во втором раунде и далее, однако актёры могут поменять порядок по своему желанию (сообщите об этом режиссёру, иначе порядок действий останется прежним).

Все персонажи переходят в состояние «ожидание»

В начале 1 раунда все персонажи начинают в состоянии ожидания, поэтому пропустите этот этап.

В начале 2 раунда и далее на этом этапе все персонажи переходят из состояния «действие завершено» в состояние «ожидание».

Запускается программа арены.

Арена мечты FLOWER GARDEN имеет «программы», которые автоматически активируются в момент «подготовки». Режиссёр должен зачитать и применить программу арены установленную для этого раунда.

▼ 2. Проверка заряда

Чтобы атаковать или двигаться во время звёздной битве, необходимо использовать «навыки».

Проверка заряда определяет, какие навыки можно использовать в звёздной битве.

Все персонажи, включая врагов, одновременно выполняют проверку заряда согласно следующей процедуре.

1. Бросьте количество кубов, указанное в графе «количество кубов заряда» на вашем листе звёздного рыцаря.

Например, если «количество кубов заряда» равно «3 + номер текущего раунда», и сейчас первый раунд, то вы должны бросить 4 куба (3+1).



2. Установите брошенные кубы на навыки, соответствующие результату броска.

Например, если на двух кубах выпало «1», на одном выпало «2», и ещё на одном «3», то вы должны установить два куба на навык под № 1, один куб на навык под № 2, и ещё один куб на навык № 3.

Количество кубов, установленных на навык показывает сколько раз, во время этого раунда, персонаж может применить тот или иной навык.

Навыки					
№ 1 <i>Рыцарский этикет</i> Тип: Атака / движение Момент: Ваш ход Эффект: Вы можете использовать этот навык 2 раза в раунд.	№ 2 <i>Гордо цветущий цветок розы</i> Тип: Атака / гамбит Момент: Ваш ход Эффект: Вы можете использовать этот навык 2 раза в раунд.	№ 3 <i>Терзающий пожар</i> Тип: Атака Момент: Ваш ход Эффект: Вы можете использовать этот навык 1 раз в раунд.	№ 4 <i>Можно использовать 2 раза</i> Тип: Атака / движение Момент: Ваш ход Эффект: Вы можете использовать этот навык 2 раза в раунд.	№ 5 <i>Можно использовать 1 раз</i> Тип: Атака / гамбит Момент: Ваш ход Эффект: Вы можете использовать этот навык 1 раз в раунд.	№ 6 <i>Можно использовать 1 раз</i> Тип: Атака Момент: Ваш ход Эффект: Вы можете использовать этот навык 1 раз в раунд.

Например, если на навык № 1 установлено 2 куба, значит вы можете использовать этот навык дважды.

Кубы, установленные на навык, называются «установленными кубами».

▼ 3. Действия

Вы атакуете, перемещаетесь и выполняете прочие действия по очереди в соответствии с порядком действий, определённым во время «подготовки». Этот порядок действий называется «ход».

Враги обычно начинают свой ход раньше всех звёздных рыцарей. Как только враг завершил свои действия, наступает очередь звёздных рыцарей.

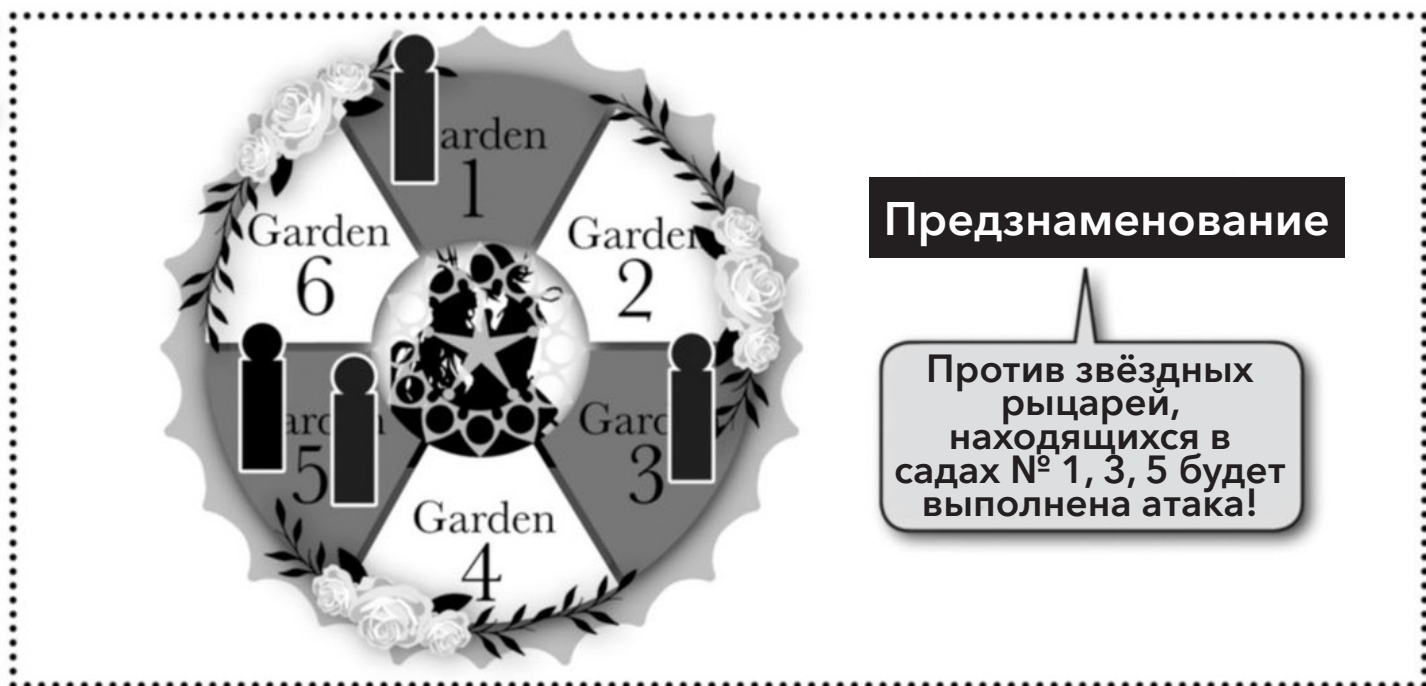
Когда наступает ваша очередь действовать, происходит следующее.

1. Появляется предзнаменование (в начале хода всех персонажей, кроме врага)

В начале хода звёздного рыцаря появляются предзнаменования. В начале хода врага предзнаменований не появляется.

Предзнаменования – это своего рода предсказания «программы арены», которые могут выражаться в виде различных помех или атак. (Вы можете обыграть предзнаменования как способность звёздного рыцаря предвидеть будущее, сверхчеловеческую чувствительность, скорость мышления и т.п.)

Программа арены, указанная предзнаменованием, выполняется сразу после того, как во время этого хода звёздный рыцарь перейдёт в состояние «действие завершено». (То есть вы можете успеть переместившись туда, где можно избежать помех или атак, на которые указывает предзнаменование, или помочь вашим союзникам избежать их...)



2. Определяются используемые навыки

Навыки с установленными на них кубами – это те навыки, которые вы можете использовать. Выберите один из них.

3. Убедитесь, что выбранный навык имеет момент «ваш ход»

Вы можете выполнить действие, только если выбранный навык имеет момент «ваш ход». Убедитесь, что вы не ошиблись.

4. Снимите один куб с выбранного навыка и активируйте эффект

В эффекте навыка записано что именно произойдёт.

* Шаги 2-4 можно повторять до тех пор, пока у вас есть в наличии установленные кубы.

Используем навык № 1 «Рыцарский этикет»

Навыки		
№ 1 Рыцарский этикет Тип: Атака / движение Момент: Ваш ход Эффект: Выполните атаку: 2 куба] против персонажа, вы перемещаетесь в 1. Эффекты применяются в том порядке, в котором вы их снимаете.	№ 2 Гордо цветущий цветок розы Тип: Атака / гамбит Момент: Ваш ход Эффект: Вы делаете проверку: 2 куба] против персонажа, затем ещё одну атаку: 2 куба] против персонажа. После этого восстановите 2 очка вашей стойкости.	№ 3 Терзающий пожар Тип: Атака Момент: Ваш ход Эффект: Вы делаете проверку: 1 куб] против персонажа, затем ещё одну атаку: 1 куб], после этого делаете проверку: 1 куб].
№ 4 Наказание раскалённым шестом Тип: Движение / атака Момент: Ваш ход Эффект: Вы перемещаетесь из 1.	№ 5 Грозовой спринт Тип: Движение Момент: Ваш ход Эффект: Вы перемещаетесь из 3.	№ 6 Святящийся красный венок Тип: Гамбит Момент: Ваш ход Эффект: Вы делаете 1 (бонусный куб).

Убираем соответствующий куб и активируем эффект

5. Перейдите в состояние «действие завершено»

Звёздный рыцарь или враг, которые закончили все свои действия или решили больше не использовать навыки, переходят из состояния «ожидания» в состояние «действие завершено».

6. Активируется «программа арены»

Выполняется эффект, указанный предзнаменованием.

На этом всё. Ваш ход закончен, а право хода переходит к следующему актёру!

До тех пор, пока у персонажа, получившего право действия есть кубы, установленные на навык с моментом «ваш ход», он может продолжать выполнять действия.

Например, если вы можете использовать 4 навыка, вы можете действовать, пока не израсходуете все 4 установленных куба, но вы так же можете решить сохранить их для следующего раунда!

Кроме того, персонаж получивший право действия так же может закончить свой ход, не используя никаких навыков. Однако задержать свой ход нельзя. Если вы хотите ходить позже – измените порядок действий во время этапа подготовки.

Когда все персонажи перейдут в состояние «действий завершено», перейдите к «Стоп, снято!».

▼ 4. Стоп, снято!

Убедитесь, что все персонажи находятся в состоянии «действие завершено».

Режиссёр объявляет об окончании раунда, и игра переходит к следующему раунду, начиная с этапа «подготовки».

ИНСТРУКЦИЯ ПО АКТИВАЦИИ НАВЫКОВ

Навыки позволяют звёздному рыцарю выполнять различные действия, превосходящие человеческие возможности.

Ниже находится подробное объяснение навыков.

Тип

Каждый навык имеет «тип» – это простой способ классифицировать эффекты навыков, который существует для облегчения выбора навыков. Ниже приводится объяснение того, что подразумевается под различными типами навыков.

Атака – Навыки, выполняющие проверку атаки.

Защита – Навыки, повышающие защиту или уменьшающие повреждение для вас или других персонажей.

Движение – Навыки, производящие эффект перемещения.

Гамбит – Навыки с поддерживающим либо вредящим эффектом, не попадающий в 3 вышеперечисленных типа.

Помощь – Навыки эффекты которых оказывают поддержку союзникам. Записывается вместе с другими типами навыков.

Навыки врагов – Навыки, которые может использовать только враг.

Момент использования

Существуют различные моменты использования навыков. Каждый навык может быть активирован только в определённый момент. Ниже приведён список типичных моментов.

Ваш ход

Навыки, которые могут быть активировано только во время вашего хода.

Их нельзя активировать в другой момент.

Немедленно перед проверкой атаки

Навыки, которые могут быть активированы только перед тем, как кто-то (включая вас) выполнит проверку атаки.

Если в описании навыка указано кто именно выполняет атаку (например, «перед вашей атакой» или «перед атакой другого персонажа»), то вы должны следовать этому условию.

Немедленно перед получением повреждения

Навыки, которые могут быть активированы только после того, как кто-то бросил кубы для атаки, но до того, как будет определено значение повреждения.

Сразу после получения повреждения

Навыки, которые могут быть активированы только после того, как кто-то получил повреждение.

Если в описании навыка указано кто именно должен был получить повреждение, то вы должны следовать этому условию.

Например, если в моменте навыка написано «сразу после того, как вы получили повреждение», то его нельзя активировать, когда повреждение получает кто-то другой.

Сразу после того как ваша стойкость стала равно 0

Навыки, которые могут быть активированы только после того, как ваша стойкость снизится до 0, и вы перейдёте в состояние «бой невозможен».

Всегда

Навыки, которые действуют всегда, когда на них установлены кубы. Многие из них ссылаются на количество установленных кубов.

Эффект

В эффекте описывается то, что делает навык, когда он активирован.

Как правило, каждый навык имеет один эффект, но некоторые навыки активируют более одного эффекта одновременно, или комбинацию эффектов, которые могут быть активированы по желанию, а также постоянно активных эффектов.

Ниже приведён список типичных эффектов.

Выполните проверку атаки _____

Это означает, что кто-то выполняет атаку. Более подробно о том, как выполняется проверка атаки мы расскажем чуть ниже.

Переместится на ____ поле

Этот эффект перемещает персонажа по арене FLOWER GARDEN мечты на несколько полей (поля так же называются «сады»).

В случае если в эффекте указано перемещение на 1 поле, это значит, что можно переместиться в соседний сад, если указано перемещение на 2 поля, то можно переместиться ещё на 1 сад.

Однако перемещение в центральное поле невозможно.

Увеличение / уменьшение защиты

Защита цели увеличивается или уменьшается на указанный период (во время этой проверки атаки, во время этого раунда и т.п.).

Максимальное значение защиты равно 6, а минимальное 1.

Восстановление стойкости

Этот эффект восстанавливает (увеличивает) стойкость цели. Этот эффект применяется только в том случае, если цель не находится в состоянии «бой невозможен».

Кроме того, эффект восстановления может увеличить стойкость выше значения стойкости установленного во время создания вершителя BRINGER и являющегося исходным значением стойкости в начале звёздной битвы.

Прочее

В случае если указанный эффект отличается от перечисленных выше, следуйте инструкциям в тексте.

Метод выполнения проверки атаки

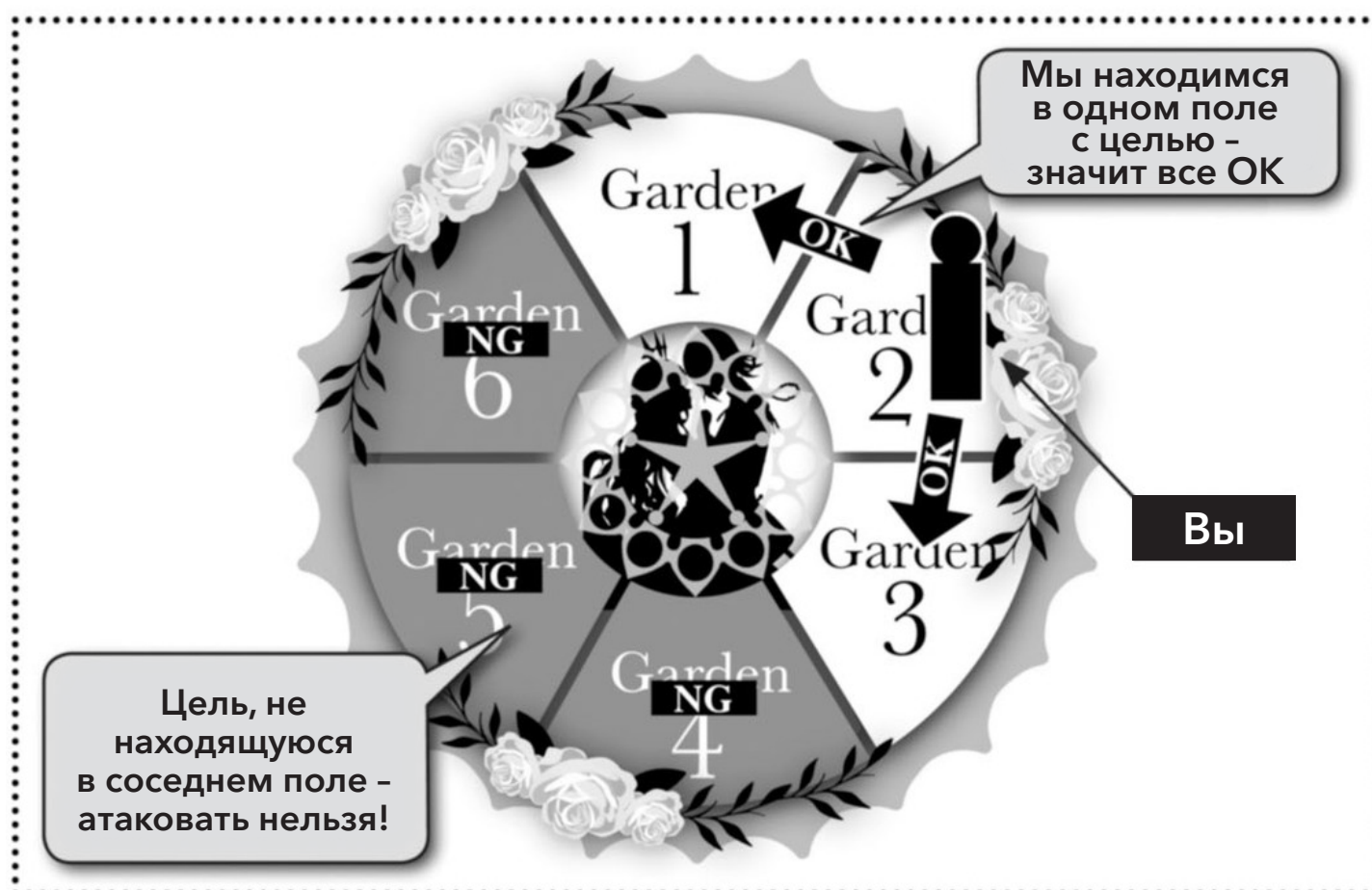
Проверку атаки могут выполнять звёздные рыцари, враги, а также арена мечты FLOWER GARDEN. Проверка атаки выполняется согласно следующей процедуре.

1. Определение цели

Выберите цель для выполнения проверки атаки. Если атака направлена против 1 цели, выберите одного персонажа, если против нескольких, целями могут стать несколько персонажей.

Как правило целью атаки может стать только персонаж, находящийся в одном саду с вами, или находящийся в соседнем с вами поле.

Например, если вы находитесь в саду № 2, целями атаки могут стать персонажи, находящиеся в садах № 1, № 2 и № 3.



Мне нужно выбирать цель? Или нет?

Цель проверки атаки выбирается непосредственно перед броском кубов.

Если навык указывает на то, что атака выполняется после перемещения, то для выполнения атаки, цель должна находиться в доступном для атаки поле, после завершения перемещения.

Если цель выходит за пределы доступных для атаки полей до выполнения проверки атаки, то эта проверка атаки автоматически проваливается.

Когда невозможно выполнить проверку атаки

Некоторые навыки позволяют вам и перемещаться, и атаковать.

Например, если навык говорит: «Переместиться на 1 поле. Затем выполните [проверку атаки: 2 куба] против 1 цели», то в случае если после того, как вы переместитесь на 1 поле, в зоне досягаемости не будет цели (или вы не захотите атаковать), вы не выполняете проверку атаки.

Что если нет цели!?

Если вы хотите выполнить проверку атаки, но в зоне досягаемости нет цели, то атака автоматически проваливается. Считается, что количество успехов такой атаки равно 0.

2. Объявление проверки

Сообщите режиссёру и другим актёрам что вы собираетесь выполнить проверку атаки и возьмите необходимые для проверки кубы.

В этот момент могут быть использованы эффекты букетов и активированы навыки с моментом «Немедленно перед проверкой атаки».

3. Бросок кубов

В проверке атаки используется определённое количество кубов. Добавьте к этому значению дополнительные кубы от эффекта букета «Dice burst», а также эффектов различных навыков.

Когда вы бросаете кубы, вы должны бросать их все сразу. Бросите ли вы их по одному за раз или все вместе, результат от этого не изменится!

4. Подсчёт количества брошенных кубов, результат на которых больше или равен значению защиты цели атаки

Посмотрите на результаты, выпавшие на брошенных кубах и посчитайте сколько из них равны или превосходят значение защиты цели. Например, если защита цели равна 3, то вам нужно посчитать кубы на которых выпало 3, 4, 5 и 6.

Это число называется числом успехов. Чем больше число успехов, тем эффективнее атака.

Если число успехов равно 0, повреждение не наносится.

Однако, если навык имеет другие эффекты, кроме повреждения, то эти эффекты будут применены.

5. Нанесение повреждения

Количество успехов – это повреждение, нанесённое цели.

Например, если число успехов равно 3, цель получит 3 очка повреждения. При получении повреждения стойкость цели уменьшается на количество полученных очков повреждения.

В приведённом выше примере, при получении 3 очков повреждения, стойкость цели уменьшается на 3 очка.

Отыгрыш повреждения

Во время звёздной битвы звёздный рыцарь не получает ранений и не может погибнуть.

Потеря стойкости означает, что мистическая сила звёздного рыцаря была уменьшена в результате атаки.

Но как же интереснее обыграть этот эффект?

Один ответ – «оппадающие лепестки цветов» или «трепещущие частицы света».

Пусть вместо крови сверкают и танцуют лепестки цветов и частицы света вашего цветочного герба.

Отыгрыш сражения

Выступление во время звёздной битвы – это особенное удовольствие, отличающиеся от изображения повседневной жизни персонажей. Взгляните на представленные ниже объяснения, они помогут вам разыграть замечательную сцену сражения!

▼ Прежде всего – это ближний бой

В звёздных битвах можно использовать только оружие ближнего боя.

Разыграйте изящную, но в то же время яростную битву, в которой вы блестяще меняете позиции и связывает воедино череду разящих ударов.

Так же замечательно будет разыграть диалог между атакующим и защищающимся персонажами. Звёздная битва, в которой на кон поставлены мечты, наверняка приведёт к пылкому диалогу!

▼ Дайте волю пламени, ветру и воде

Разыгрывая сцену схватки, вы можете вызывать к жизни различные явления, например, призвать бурю лепестков сакуры. Это будет выглядеть великолепно!

Звёздные битвы должны быть зрелищными!

▼ Отыгрыш букетов

Ход каждого из участников звёздной битвы может занимать значительное время. Такая структура игры создана для того, чтобы дать актёрам возможность провести блестящий шквал атак или произнести длинную речь, но в это время другие участники могут заскучать.

Поэтому во время оказания поддержки с помощью букетов, будет целесообразно включить короткую интерлюдия от другого актёра. Например выкриками: «Сейчас!» или «Сюда!», или короткой фразой: «Теперь все в твоих руках!»

В любом случае, каждый раз, когда вы поддерживаете кого-то своим букетом, скажите что-нибудь!

АРЕНА МЕЧТЫ

В «Звёздных рыцарях серебряного меча» во время звёздных битв используется напоминающая цветок карта под названием FLOWER GARDEN арена мечты.

Арена мечты состоит из 6 полей, напоминающих лепестки, так же называемых садами, и центрального поля.

Во время звёздной битвы каждый враг и звёздный рыцарь располагаются в одном из полей от 1 до 6, и могут перемещаться между ними используя эффекты умений.

▼ Сад

Поля арены мечты называются садами, потому что это звучит стильно!

Ведь «перехожу из первого сада во второй» звучит круче чем «перехожу из поля 1 в поле 2», ведь так?

Во время вашей сессии вы конечно же можете называть сады как вам больше нравится.

▼ Доступные и недоступные сады

Перемещение играет важную роль в этой игре. Находясь в бою, вы будете перемещаться чтобы занять более выгодную позицию или избежать неприятностей.

И враг, и звёздные рыцари могут войти только в поля напоминающие лепестки цветка, т.е. сады с 1 до 6.

Центральное поле выступает в качестве символа арены, и в него нельзя заходить (представьте, что вы сражаетесь, двигаясь вокруг огромной статуи или башни).

▼ **Перемещение между садами**

Перемещение возможно только в соседние сады.

Например, если вы хотите переместиться на одно поле из сада № 1, вы можете переместиться только в сад № 2 или в сад № 6.

▼ **Маркеры**

Кроме звёздных рыцарей и врагов, на арене FLOWER GARDEN мечты могут быть размещены и другие сущности.

Они называются «Маркерами» и имеют различные индивидуальные эффекты. Как правило, маркеры не могут быть уничтожены или перемещены. Если это возможно, то это будет чётко указано в описании маркера.

▼ **Сцена FLOWER GARDEN арены мечты**

Арена FLOWER GARDEN мечты представляет собой круглую площадку, окружённую цветочными клумбами, на которых обычно не цветёт никаких цветов. Здесь запечатан осколок LORETELLER Сказителя. Когда на сцене появляется затмение ECLIPSE или избранный EMBRACE на клумбах расцветают «цветочные гербы» PERSONAL FLOWER звёздных рыцарей и это место превращается в арену FLOWER GARDEN мечты.

В момент начала звёздной битвы FLOWER GARDEN арена мечты преобразуется. Пространство покрывается иллюзией воображаемого пространства врага, даруя ему преимущество, а также атакуя и мешая звёздным рыцарям. Это называется «программой арены».

РЕЗОНАНС ИСКАЖЕНИЙ

По своей природе звёздные рыцари не подвластны ментальному контролю Сказителя. Однако, перенапрягая своё тело или разум, они постепенно накапливают «искажение», и в конце концов могут превратиться в подвластных Сказителю пешек – затмение.

Однако, во время звёздной битвы, искажение дарует звёздному рыцарю великие силы. Придёт время, когда и вам придётся рискнуть стать затмением, чтобы победить в бою, который вы не можете позволить проиграть.

Эффект искажения

Увеличив своё [Искажение] на 1 очко, вы сможете использовать один из следующих эффектов. Вы можете увеличивать [Искажение] и использовать эти эффекты до тех пор, пока [Искажение] не достигнет предела.

▼ Бессмертие

Восстановите [сумма 2 кубов] очков стойкости.

Этот эффект можно использовать в любое время, даже когда вы находитесь в состоянии «действие завершено» или «бой невозможен».

▼ Трансформация

Вы немедленно восстанавливаете 4 очка стойкости, а количество кубов вашей следующей [проверки атаки] увеличивается на 3, и вы можете повторно бросить все кубы с результатом «1» (если после повторного броска на кубе снова

выпадет «1», он снова перебрасывается).

Часть тела звёздного рыцаря, или всё тело целиком, а также оружие звёздного платья трансформируются, принимая странную форму. Это состояние пропадает после одной атаки, но на теле ^{SHEATH}регалии останется шрам.

Этот эффект можно использовать в любое время, даже когда вы находитесь в состоянии «действие завершено» или «бой невозможен».

Накопление искажения

По мере накопления искажения звёздный рыцарь становится всё более восприимчивы к ментальному контролю ^{LORETELLER}Сказителя.

Искажение ниже 2 очков почти не оказывает влияния. Однако вы можете накопить только максимум 3 очка [искажения], и когда вы достигнете 3 очков, превращение в затмение ^{ECLIPSE}перестанет быть просто возможностью, а станет необратимым фактом. В своей следующей сессии эти персонажи появятся в игре в роли затмения. ^{ECLIPSE}

Вступление в заветный ^{COVENANT}студсовет

Звёздный рыцарь превратившийся в затмение ^{ECLIPSE}и побеждённый другими звёздными рыцарями теряет свои способности звёздного рыцаря и больше не сможет участвовать в звёздных битвах.

Однако, если он примет маску от заветного ^{COVENANT}студсовета он вновь сможет бросить вызов звёздным битвам.

[Ордена] и [Искажение] звёздного рыцаря вернувшегося таким образом к звёздным битвам становится равно 0.

Кроме того, они будут должны всегда иметь при себе ма-

ску заветного студсовета^{COVENANT}, а во время звёздной битвы обязаны надеть её.

В то же время, одевший маску персонаж, станут частью заветного студсовета^{COVENANT} и сам будет появляться перед побеждёнными затмениями^{ECLIPSE}, предлагая им маску. Пусть другие актёры увидят очарование испытанной вами горечи.

Примеры отыгрыша искажения

По мере накопления искажения звёздный рыцарь не только становится ближе к превращению в затмение^{ECLIPSE}, но и подвергается различным неблагоприятным последствиям.

▼ При использовании эффекта резонанса искажений

Когда вы используете «бессмертие», актуализируется элемент пожирателя звёзд, обычно подавляемый силой звёздного рыцаря, и за ним появляется огромная чёрная тень, похожая на дракона.

При использовании «трансформации» не только тело вершителя^{BRINGER}, но даже звёздное платье принимает странную форму. Например, это может быть форма огромного доспеха или мириада щупалец.

После окончания звёздной битвы их форма вернётся к своему исходному виду, но после использования «трансформации» на теле регалии^{SHEATH} останется шрам.

▼ Воздействие на регалию^{SHEATH}

После использования «трансформации» в конце звёздной битвы на теле регалии^{SHEATH} останется неизгладимый шрам.

В большинстве случаев шрамы остаются на той же области, которая была «трансформирована», кроме того, как правило, шрамы слишком велики, чтобы их можно было скрыть под одеждой.

▼ Это очень важно

Искажение используются для придания остроты отношениям и ролевому отыгрышу персонажей. Если вы играете с людьми, которые не любят, когда их персонажа ранят, пожалуйста, не отыгрывайте это.

Конечно, если вы находитесь в группе, которая хорошо понимает друг друга (и ваши вкусы совпадают), то отыгрывайте это сколько душе угодно!

Хороший актёр всегда думает о том, когда, где и с кем он играет!



РАЗДЕЛ МИРА

МИФ - ИСТОРИЯ ЗАРОЖДЕНИЯ

История Двух Богинь и страшного-страшного Сказителя LORETELLER

▼ Две Богини

Это история о временах, когда эта планета ещё была круглой и называлась Землёй.

На земле было Две Богини.

Одна - «Дева сияния»

Богиня, исполняющая мечты людей.

Другая - «Дева мрака»

Богиня, выводящая людей из отчаяния.

Они очень плохо ладили друг с другом и постоянно ссорились.

Дева Сияния давала свою силу тем, кто желал сделать мир лучше.

Дева Мрака давала свою силу тем, кто хотел избавиться от отчаяния.

Обе богини пытались сделать очень хорошее дело, но результатом всегда становилась ссора.

И вот однажды к земле подкралось страшное-страшное чудовище.

Любимая пища чудовища - души людей.

В тёмно-тёмном космосе, глаза чудовища заметили землю, ярко сверкающую переполняющими её душами.

Дева Сияния и Дева Мрака не очень ладили друг с другом, но они обе очень любили людей.

Когда они увидели, что приближается чудовище, рука об руку они решили сразиться с ним.

Однако, но, однако,

Две Богини были побеждены.

Земля была разбита на мелкие кусочки.

Чудовище пожирало землю, будто свою собственную.

Две Богини глубоко-глубоко опечалились.

Если бы они знали, что это случится, они бы не ссориться друг с другом.

Они бы смогли лучше работать вместе, помогать друг другу и защитили бы планету.

Две Богини использовали свои последние силы, чтобы запечатать чудовище.

100 лет – настолько был запечатан монстр.

Пока чудовище спит 100 лет, Две Богини решили создать рыцарей, которые смогли бы победить чудовище.

И так шло время...

ИСТИНА И ЛОЖЬ МИРА

*Добро пожаловать в Арсельтрей
Будь вы тот, кто знает этот мир
Или тот, кто закрыл глаза, ничего не зная о нём*

Истинное состояние мира

История, которую вы только что прочитали, – это сказка о «истине мира».

В мире «Звёздных рыцарей серебряного меча», где отныне будет жить ваш персонаж, существует множество скрытых «истин мира».

В этом разделе информация, которую знает каждый звёздный рыцарь будет находится под пометкой «★ Знания звёздных рыцарей».

Но если вы хотите узнать каков мир на самом деле, прочитайте информацию под пометкой «★ Истин мира». Именно там вы найдёте реальную картину мира.

Конечно, будет лучше, если, прочитав о истине мира, будь вы режиссёром или актёром, во время игры будете отыгрывать персонажа исходя из того, что он не знает эту истину.

Чем большим объёмом знаний вы владеете, тем больше возможностей у вас будет чтобы применить что-то из них в истории.

Ну так что, вы готовы узнать правду?
Тогда продолжайте читать.

Как читать раздел мира

Если вы хотите знать только то, что знают звёздные рыцари – читайте «★ Знания звёздных рыцарей».

Если вы хотите узнать о мире всё – читайте «★ Истину мира».

ЗВЁЗДНЫЙ РЫЦАРЬ

Тот, у кого есть мечта

Рыцарь звёзд, стоящий на страже мира

А также главный герой истории, которую вы рассказываете

Рыцарь звёзд, стоящий на страже мира

★ Знания звёздных рыцарей

Звёздный рыцарь – это рыцарь, заключивший договор с Двумя Богинями, богами этого мира – многоярусного города Арсельтрей. Рыцари защищают Арсельтрей от вторжения монстра по имени Сказитель.

Истинное тело Сказителя запечатано на обратной стороне измерения в Арсельтрей. Поэтому в настоящее время он не способен на прямое вторжение, но вместо этого Сказитель властвует над сердцами и умами людей, наделяя их искажённой силой, превращая их в пешки в своей войне.

Таким образом, звёздные рыцари сражаются для того, чтобы победить поработённых Сказителем людей, освободив их из-под его ментального контроля.

Эти сражения известны как звёздные битвы, и только во

время них звёздные рыцари могут использовать свои силы: физические способности, превосходящие самых лучших атлетов человечества, а также различные чудесные силы.

Обычные люди, живущие в Арсельтрей, как правило не знают о существовании звёздных рыцарей, и даже они сами, редко знают личности других звёздных рыцарей.

Звёздные рыцари сражаются в звёздных битва не безвозмездно. Каждый из них хранит в сердце яркую мечту, от которой они никогда не откажутся. И если они смогут одержать череду побед в звёздных битвах, эта мечта будет исполнена.

Условия становления звёздным рыцарем

☆ Знания звёздных рыцарей

Существует два условия для того, чтобы стать звёздным рыцарем.

Первое: иметь «суженого судьбой партнёра, разделяющий с вами одну мечту».

Второе: принести «клятву звёздного рыцаря».

☆ Истин мира

Однажды став звёздным рыцарем, за некоторыми исключениями, вы уже не сможете отказаться от этой силы по своей воле.

Кроме того, Две Богини силой заставляют звёздного рыцаря, призванного на бой участвовать в звёздной битве, поэтому у них нет возможности сбежать.

Суженый судьбой партнёр

☆ Знания звёздных рыцарей

У каждого звёздного рыцаря обязательно должен быть суженый судьбой партнёр, с которым он разделяет общую мечту.

Один из этой пары – вершитель^{BRINGER}, тот кто сражается в звёздной битве с оружием в руках. Второй – регалия^{SHEATH}, тот кто обладает способностью превращать своё тело в оружие и облачение, которое использует вершитель^{BRINGER}.

Кто из них двоих станет вершителем^{BRINGER}, а кто регалией^{SHEATH}, по сути зависит от их собственного желания. Однако время от времени на первый план в этом решении выходят не столько слова или мысли, лежащие на поверхности, сколько чувства и склонности человека, даже если он сам о них не подозревает.

★ Истин мира

Если вершитель^{BRINGER} или регалия^{SHEATH} по какой-то причине погибнут, или больше не смогут разделять общую мечту, то пара потеряет свои способности звёздного рыцаря.

Однако если такой человек, потерявший силы звёздного рыцаря, встретит другого партнёра, с которым сможет разделить общую мечту, то он снова сможет стать звёздным рыцарем.

Клятва Богиням

☆ Знания звёздных рыцарей

Когда Две Богини решают, что нашли лучших в мире партнёров, разделяющих общую мечту, богини предстают перед ними в видении, и шепчут им.

Пожалуйста, поделитесь с нами вашей силой
 Пожалуйста, поделитесь с нами вашей яркой мечтой
 которую никто не может запятнать
 Даже сейчас этот мир хочет захватить
 зверь из другого мира – Сказитель^{LORETELLER}
 Чтобы защитить родной мир
 Чтобы вернуть родной мир
 Если вы откликнетесь на наш призыв
 Ваша мечта воплотиться в жизнь

В тоже время перед внутренним взором рыцарей, как калейдоскоп, пронесётся череда видений с основами знаний о звёздных рыцарях и звёздных битвах.

Если партнёры ответят на призыв и поклянутся богиням стать звёздным рыцарем, то в этот момент в них проснётся сила звёздного рыцаря и они разделятся на вершителя BRINGER и регалию SHEATH.

Если они откажутся от этого призыва, Две Богини не будут принуждать их. Однако, если пара передумает и захочет принять участие в звёздной битве, Две Богини немедленно откликнутся.

★ Истин мира

Две Богини не лгут.

Они просто не говорят всю правду.

Даже если перед клятвой задать им различные вопросы, ответы Двух Богинь будут соответствовать лишь «★ Знаниям звёздных рыцарей», и они никогда не расскажут о «★ Истине мира».

Звёздное платье

★ Знания звёздных рыцарей

Во время звёздной битвы регалия SHEATH превращается в звёздное платье, чтобы защитить своего партнёра, вершителя BRINGER, и став оружием, сражаться с ним вместе.

Это превращение осуществляется непосредственно перед звёздной битвой путём произнесения ключевого слова, выбранного обоими партнёрами, и заканчивается в конце звёздной битвы (то есть вы не можете превратиться посреди обычного дня).

Во время превращения регалия SHEATH остаётся в сознании, но

не может общаться с вершителем^{BRINGER}. Однако, если они на самом деле лучшие в мире партнёры и хорошо знают друг друга, они смогут понять друг друга и без слов.

Кроме того, звёздное платье ни при каких условиях не может быть разорвано, ни в битвах с избранным^{EMBRACE} ни с затмением^{ECLIPSE}. Богини обеспечивают это своей силой.

Дизайн звёздного платья

Внешний вид звёздного платья в основном отражает вкусы вершителя^{BRINGER}, но в некоторых случаях он может проявлять учтивость и ко вкусам регалии^{SHEATH}, делая звёздное платье милее или круче.

Оружие

Регалия^{SHEATH} может превращаться в костюмы и оружие любого вида, но звёздный рыцарь как правило может использовать только оружие ближнего боя. Поэтому даже если регалия^{SHEATH} превратится в дальнобойное оружие, будь то лук или винтовка, звёздному рыцарю всё равно придётся бить врага этим оружием в ближнем бою.

★ Истин мира

Звёздное платье не порвётся... но это правда только в сражении с избранным^{EMBRACE} и затмением^{ECLIPSE}. В будущем, если печать Сказителя^{LORETELLER} будет снята и придёт время сражаться против его истинного тела, то силы богинь не хватит на то, чтобы не дать звёздному платью разорваться, ведь они не всемогуще.

ЦвЕточнЫЙ герб

★ Знания звёздных рыцарей

Каждой паре звёздных рыцарей присваивается цвЕточнЫЙ герб – сочетание цвета и цветка.

В тот момент, когда в человеке пробуждаются силы звёздного рыцаря, в его сознании предстаёт образ распускающегося цветка – его цвЕточнОГО герба. Кроме того, цвЕточнЫЙ герб используется для объявления о том, какая пара будет в этот раз призвана для участия в звёздной битве.

Каждый цвет и цветок имеет своё значение и, как говорят, представляет характер и сущность пары.

★ Истин мира

Когда земля ещё существовала, Две Богини были созданы богом любви, дева Сияния была богиней цвета, а дева Мрака – богиней цветов. Сочетание цвета и цветка – это отблеск былых времён.

Повседневная жизнь звёздных рыцарей

★ Знания звёздных рыцарей

Те, в ком проснулась сила звёздного рыцаря, обычно проводят свою повседневную жизнь вместе. Нередко они живут вместе или в соседних комнатах.

Даже если между ними большая разница в возрасте, они так или иначе становятся ближе, например, один из них может перескочить через несколько классов или его переведут в школу, находящуюся неподалёку...

★ Истин мира

В высших эшелонах правительства Арсельтрей есть люди,

которые хорошо осведомлены о звёздных битвах и сотрудничают с двумя Богинями. Эти люди – потомки тех, кто защищал Землю, во время нападения Сказителя, или те, кто когда-то сам участвовал в звёздных битвах.

ЗВЁЗДНАЯ БИТВА

*Если у вас есть мечта – возьмите мечи
Если вы рыцари – возьмите мечи
Если вы хотите пережить этот момент,
и тот, что придёт за ним – возьмите мечи*

Избранные – те, кто должен быть повержен

☆ Знания звёздных рыцарей

Пока Сказитель запечатан внутри Арсельтрей, он не может напрямую вредить этому миру. Однако его могущество настолько велико, что он оказывает негативное влияние на всё вокруг, сея невидимые семена «элемента пожирателя звёзд», которое захватывают сердца и умы жителей Арсельтрей, превращая их в пешки в руках Сказителя.

Людей, попавших под ментальный контроль Сказителя, называют избранными. Они лишаются своей собственной воли и действуют по плану Сказителя, пытаясь уничтожить Арсельтрей чтобы снять печать со Сказителя.

Избранных редко получает идентифицировать заранее, и даже если это получится, то единственный способ спасти такого человека – это победить его в звёздной битве.

Только превратившийся звёздный рыцарь может уничто-

жить «элемент пожирателя звёзд» полученный избранным от Сказителя.

▼ Стадии превращения в избранного

1 стадия

Во сне в человека будет посеян элемент пожирателя звёзд. На этой стадии человек теряет свободу воли, но сохраняет большую часть своего обычного поведения. Однако его близкие друзья могут заметить произошедшие изменения.

2 стадия

Второй день после того, как был посеян элемент пожирателя звёзд. Влияние Сказителя становится сильнее, и сохранить человеческую личину становится невозможно. Его поведение часто становится ненормальным, легковёрным или агрессивным. Он может страдать от сильной лихорадки и выглядеть больным.

Финальная стадия

Человек доходит до этого состояния, когда элемент пожирателя звёзд расцветает. Мечты и глубины подсознания, избранного материализуются и начинают атаковать Арсельтрей. На этом этапе элемент пожирателя звёзд материализуется на арене мечты, поэтому его можно уничтожить с помощью силы звёздного рыцаря и спасти превращённого в избранного человека.

★ Истин мира

На самом деле элемент пожирателя звёзд не были никем посажен в человека.

Во время разрушения Земли человеческая раса почти

вымерла. Две Богини использовали элементы пожирателя звёзд – фрагменты Сказителя^{LORETELLER}, полученные в бою, чтобы предотвратить вымирание человечества – точно так же, как они делают это сейчас, когда исполняют мечты.

Вот почему все люди, включая звёздных рыцарей, с самого начала несут в себе элемент пожирателя звёзд.

^{ECLIPSE}**Затмение – искажённый звёздный рыцарь**

☆ Знания звёздных рыцарей

Если простой человек попадёт под власть Сказителя^{LORETELLER}, он превратится в избранного^{EMBRACE}, если же под власть Сказителя^{LORETELLER} попадёт звёздный рыцарь – он превратится в затмение^{ECLIPSE}.

Изначально звёздный рыцарь невосприимчив к влиянию Сказителя^{LORETELLER}, но, когда он действует на пределе своих возможностей во время звёздной битвы или с неистовством даёт волю своим силам, он постепенно теряет способность противостоять влиянию Сказителя^{LORETELLER} и, подобно избранному^{EMBRACE}, становится пешкой в его руках.

В случае избранного^{EMBRACE}, они лишаются свободы воли и не способны мыслить, однако, в случае затмения^{ECLIPSE}, они находятся под действием иллюзии, как будто с ним ничего не происходит.

«В этот раз на звёздную битву вышли только я и мой партнёр, а против нас сражались множество избранных^{EMBRACE}» – так часто описывают своё состояние многие из спасённых затмений^{ECLIPSE}.

Затмение^{ECLIPSE}, как и избранные^{EMBRACE}, могут быть спасены во время звёздной битвы, но даже если звёздный рыцарь, однажды ставший затмением^{ECLIPSE}, будет спасён, он лишается своих способностей и больше никогда не станет звёздным рыцарем.

▼ Стадии превращения в затмение ECLIPSE

1 стадия

Появляется ощущение, что люди вокруг настроены агрессивно. Обычные фразы воспринимаются в искажённом виде.

2 стадия

Единственный человек, которому можно верить – это партнёр. Двое начинают думать, что лучше бы этот мир был уничтожен. Мысли захватывает навязчивая идея о том, что партнёр – это единственный, кто их понимает.

Финальная стадия

Мечта и желания материализуются на арене мечты. FLOWER GARDEN

Регалия превращается в звёздное платье, а вершитель BRINGER вступает на арену мечты. FLOWER GARDEN

★ Истин мира

Даже после превращения в затмение ECLIPSE, существует один способ снова стать звёздным рыцарем.

Член организации под названием «Заветный студсовет» COVENANT задаст бывшим затмениям вопрос: «Хотите ли вы до сих пор исполнить свою мечту?», и, если те отвечают «да», он подарит им механические маски. ECLIPSE

Имея эту маску, они могут быть снова призваны на звёздную битву, так же, как это происходило до того, как они превратились в затмение. ECLIPSE

Есть два условия для получения маски.

Первое: «Вы должны откликнуться на призыв в момент мирового кризиса, включая последнюю битву со Сказителем», LORETELLER второе: «У вас должна быть мечта, ради исполнения которой вы готовы подвергнуться этому риску».

Этот шанс даётся лишь однажды. В следующий раз, когда звёздный рыцарь превратится в затмение^{ECLIPSE}, контракт о призыве на финальную битву со Сказителем^{LORETELLER} останется нетронутым, но звёздный рыцарь больше никогда не сможет участвовать в звёздной битве.

Объявление звёздной битвы

★ Знания звёздных рыцарей

Как только Две Богини обнаружат появление избранного или затмения^{ECLIPSE}, они активируют существующую на этой группе ярусов арену мечты^{FLOWER GARDEN} и начинают подготовку к звёздной битве.

Когда активируется арена мечты^{FLOWER GARDEN}, из числа звёздных рыцарей, находящихся на этой группе ярусов будет выбрано несколько пар для участия в звёздной битве. Знаком того, что пара будет призвана на звёздную битву, становится цветение их цветочных гербов на клумбах, окружающих арену мечты^{FLOWER GARDEN}.

Для того, чтобы узнать о том, что они были избраны, вершитель^{BRINGER} и регалия^{SHEATH} не обязательно отправляться на арену мечты^{FLOWER GARDEN}. Они получают сообщение о своём избрании во сне.

Три дня спустя, ночью, когда человек подвластный Сказителю^{LORETELLER} появляется на арене мечты^{FLOWER GARDEN}, чтобы снять печать Сказителя^{LORETELLER}, звёздные рыцари будут призваны на место, и начинается звёздная Битва.

★ Истин мира

Выбор звёздного рыцаря для участия в звёздной битве полностью зависит от воли Двух Богинь.

Как правило выбор падёт на тех, у кого, по мнению Двух Богинь, больше всего шансов победить избранного и затмение^{ECLIPSE}.

Сила Двух Богинь и система, которую они создали для арены мечты, не безграничны, поэтому, чтобы обеспечить наилучшие шансы на победу выбираются лучшие из лучших.

Но иногда играют роль и другие факторы: судьба избранной пары могла быть в прошлом переплетена с судьбой затмения, или они имеют противоречащие друг-другу мечты.

Битва с мечтой на кону

☆ Знания звёздных рыцарей

Сражения с силами Сказителя несут с собой и награды.

Преобразовав «элемент пожирателя звёзд» растущий в побеждённых избранных и затмениях, поглотив его и получив божественную силу, Две Богини способны исполнять мечты звёздных рыцарей.

Усилия, проявленные во время звёздных битв, отражаются в виде «орденов», которыми Две Богини награждают звёздных рыцарей. Две Богини вручают «ордена» звёздным рыцарям, которые хорошо проявили себя в звёздных битвах и заставили свои души и мечты сиять ещё ярче.

Хотя они называются орденами, эти награды бывают разных форм, не все из них представляют из себя медали, но все делают звёздного рыцаря более эффектным. В основном, полученные ордена представляют собой новые украшения для звёздного платья или придают блеск оружию.

Количество «орденов», необходимых для исполнения мечты, зависит от её размаха. Чем больше и ярче мечта, которую хочет исполнить звёздный рыцарь, тем с большей решимостью он должен выходить на звёздную битву.

Ступени величины мечты называются «Лестницей мечты» и являются абстрактными, но строго определёнными.

Лестница мечты

- 1 ступень: небольшая мечта (мечты которые можно быстро исполнить и без звёздных битв)
- 2 ступень: мечта, которую трудно осуществить в текущей ситуации, но в конце концов она сбудется
- 3 ступень: мечта изменить себя или своего партнёра
- 4 ступень: мечта, которую очень трудно, но не невозможно осуществить
- 5 ступень: мечта, управляющее чувствам или поведением других людей

★ Истин мира

После того, как звёздный рыцарь исполнит свою мечту, его продолжают призывать на звёздные битвы. Две Богини сказали, что исполняют мечту, но не говорили, что контракт на этом закончится.

Кроме того, когда настанет «Время возражения Сказителя»^{LORETELLER}, все поколения звёздных рыцарей будут призваны через пространство и время, и вновь окажутся в расцвете сил, чтобы сразиться в «Битве за судьбу мира».

Но это ещё не всё. У «Лестницы мечты» есть продолжение. Две Богини никогда прямо не рассказывают о этих ступенях, и не известно, могут ли они на самом деле исполнить подобные мечты.

Лестница мечты

- 6 ступень: мечта о возрождении чего-то утраченного, создании чего-то несуществующее
- 7 ступень: мечта создать или переписать реальность в масштабах планеты
- 8 ступень: мечта создать или переписать реальность в масштабах вселенной
- 9 ступень: определить будущее
- 10 ступень: изменить прошлое: неизвестно

Поражение в звёздной битве

Если звёздные рыцари потерпят поражение от избранного или затмения, вся группа ярусов, на которой происходило сражение, будет уничтожена.

Все без исключения живущие там люди и все звёздные рыцари не смогут избежать этого краха.

Печати, удерживающие Сказителя, разбросаны по всему Арсельтрей, поэтому одна неудача не сможет снять их все, однако, несколько печатей уже было уничтожено, и Сказитель вновь обретает свою истинную силу.

СКАЗИТЕЛЬ

*Тот, кто сокрушил землю
Тот, кто покончил с миром
Тот, кто существует во всех измерениях*

Кто такой Сказитель

☆ Знания звёздных рыцарей

Запечатанный на обратной стороне измерения в Арсельтрей, захватчик, стремящийся уничтожит весь мир – Сказитель.

Сковывающие Сказителя печати находятся на разных группах ярусов Арсельтрей, однако некоторые из них уже были разрушены, и час возрождения Сказителя близок.

О Сказителе не известно ничего, кроме того, что он уничтожил мир, существовавший до Арсельтрей.

★ Истин мира

LORETELLER Сказитель – это пожирающий мир захватчик, существующий одновременно в нескольких измерениях.

LORETELLER Сказитель внезапно появилась около 100 лет назад, полностью разрушив Землю и пожрав множество жизней.

LORETELLER В то же время Сказитель пожрал множество различных возможных миров, альтернативных измерений, путей по которым могла пойти земля, и «Земля» исчезла из всех измерений.

Жители одной «Земли», впоследствии ставшая частью Арсельтрей, попробовали сбежать от LORETELLER Сказителя на огромном космическом корабле, оставив планету позади. Но LORETELLER Сказитель не упустил их из виду. Ведь он пришёл не для того, чтобы пожрать саму землю, а, чтобы пожрать искру жизни человеческих душ.

МНОГОЯРУСНЫЙ ГОРОД АРСЕЛЬТРЕЙ

*А, ты должно быть новый студент?
Понятно-понятно, можешь не продолжать!
Давай я покажу тебе округу!*

Добро пожаловать в многоярусный город Арсельтрей

☆ Знания звёздных рыцарей

Город из множества наложенных друг над другом земных дисков – это многоярусный город Арсельтрей. По форме этот мир напоминает стопку блинов.

Многоярусный город Арсельтрей

1 ярус

2-4 ярусы

5 ярус

6 ярус

На каждом из этих ярусов есть город, живут люди, и в тайне проходят звёздные битвы.

★ Истин мира

Тот, кто знаком с историей Арсельтрей, может знать о настоящем происхождении и истории этого города. Сохранилось множество материалов, относящихся к временам старой Земли.

Тот, кто захочет узнать историю Арсельтрей, легко сможет соприкоснуться с ней. Однако, чтобы докопаться до правды о звёздных битвах потребуется гораздо больше времени и усилий.

▼ Группа ярусов

☆ Знания звёздных рыцарей

Многоярусный город Арсельтрей даже сейчас продолжает прирастать всё новыми и новыми нижними ярусами.

Каждый ярус имеет свою собственную культуру, политическую систему, а в некоторых случаях – различные расы и технологии.

Например, основные декорации мира этой книги представляют находящийся с первого по шестой ярусы академический город, который состоит из 6 огромных академий, в общественном укладе которого студенты играют главенствующую роль.

Однако за пределами первых шести ярусов существует совершенно иные общества, ведущие отличный образ жизни.

Таким образом, несколько ярусов Арсельтрей, объединённых единой культурой, называются одной «группой ярусов».

Группа из первых шесть ярусов с находящимся на них академическом городом стали первым местом, построенном в

многоярусном городе Арсельтрей.

А тем временем город продолжает прирастать новыми ярусами. Однако, откуда одни дрейфуют в Арсельтрей или кто создаёт их остаётся загадкой...

★ Истин мира

После того, как Сказитель LORETELLER разбил Землю на мелкие части, Две Богини собрали все осколки Земли, которые смогли найти и построили из них этот мир – многоярусный город Арсельтрей.

Сюда же вошли и параллельные измерения – различные возможные миры, представляющие альтернативные пути, по которым могла пойти земля. Ведь Сказитель LORETELLER безжалостно пожрал не только нашу Землю, но и её параллельные измерения...

Таким образом, каждую «группу ярусов» в Арсельтрей можно описать как отдельный мир, который был уничтожен Сказителем LORETELLER и прибил к Арсельтрей.

Первые шесть ярусов представляют собой коллекцию осколков «Земли» и выживших людей с той же, или очень похожей на неё, планеты, которую мы знаем.

Аналогично, на других группах ярусов обитают люди из других миров. Мир, в котором бесконечно продолжается междоусобная война, мир в котором человечество живёт в симбиозе с растениями, мир в котором живут зверолюди, мир в котором существуют создания, которых люди с группы ярусов академического города называют демонами и феями, и так далее. В Арсельтрей существует множество различных культур, каждая из которых функционирует с определённой степенью независимости.

Даже сейчас Две Богини ищут осколки разбитых парал-

лельных измерений и, как только они их находят – создают новые группы ярусов, добавляя их в качестве новых нижних ярусов Арсельтрей.

▼ **Основной мир = группа ярусов академического города**

Академический город, также известный как «основной мир» – стал первым местом, построенным в Арсельтрей и находится на первых шести ярусах.

★ **Истин мира**

Выходцы из других миров тоже называют свою родную планету «Земля». Поэтому те, кто знает, что Арсельтрей – собран из осколков Земли, используют название «Основной мир» вместо «Земля», чтобы избежать путаницы.

▼ NEIGHBOR **Иномирцы**

★ **Знания звёздных рыцарей**

Каждая группа ярусов имеет свою собственную культуру, и перемещение людей между ярусами не очень развито. Тем не менее, время от времени появляются мигранты, которые переходят на другие ярусы – другие миры – ради торговли или по другим причинам.

Коренные жители называют их «иномирцы», но некоторые недобросовестные люди дискриминационно называют их «гражданами второго сорта».

▼ **Правительство**

★ **Знания звёздных рыцарей**

Правительство группы ярусов академического города, созданное «Идеаглорией» – некогда существовавшей на Зем-

ле мега-корпорацией, ныне отвечает за управление группой ярусов академического города, а также инфраструктурой многих других групп ярусов.

Правительство отвечает за производство продуктов питания, водоснабжение и канализацию, а также за основные средства передвижения в академическом городе – моно-рельс и главный лифт.

Академический город был основан правительством руководствуясь принципом «нести мудрость и славу прошлого в будущее».

Считается, что нынешним президентом правительства является отважная женщина по имени «Idea=Alice», но её редко можно увидеть на сцене, и ходят слухи, что она подставной персонаж, которым кто-то управляет из тени.

Шесть академий Арсельтрей и их студенческие советы играют важную роль в реальном автономном управлении академическим городом, проводя очень открытую и мирную политику.

★ Истин мира

Правительственная верхушка знает о существовании звёздных рыцарей и звёздных битв. Правительство поддерживает связь со школами, чтобы обеспечить гладкое проведение звёздных битв, и старается обеспечить быстрее переселение или трансфер студентов, в которых проснулись силы звёздного рыцаря.

Говорят, что правительство и его материнская корпорация Идеаглория основали академический город с девизом «нести мудрость и славу прошлого в будущее» думая о том времени, когда человечество сможет вернуть землю, чтобы суметь передать историю и технологии земли, когда Сказитель будет

побеждён и планета Земля будет воссоздана вновь.

Для этого они и создали шесть огромных академий, каждая со своей специализацией, и превратили первые шесть ярусов в академический город.

▼ Небо многоярусного города Арсельтрей

☆ Знания звёздных рыцарей

- Сегодня снова прекрасная погода.

- Но иногда и идёт дождь, не так ли?

Каждый ярус, а Арсельтрей имеет свой собственный небесный свод, напоминающий небо, своего родного мира (для академического города это обычное земное небо). Небесный свод нельзя пересечь, и даже если бы это было возможно, у совершившего это возникли бы большие проблемы, ведь он бы очутился в вакууме открытого космоса).

Погодой управляют Две Богини, и такие бедствия, как проливные дожди, бури и удары молний, как правило, не случаются.

Если катастрофа все же произошла, это означает, что что-то случилось с печатью Сказителя и Двум Богиням пришлось оставить контроль погоды на самотёк.

▼ Общественный транспорт

☆ Знания звёздных рыцарей

В Арсельтрей основными видами транспорта являются монорельс, электробусы и огромные лифты служащие для перемещения между ярусами. В качестве частных транспортных средств, в лучшем случае, выступают электрические двухколёсные велосипеды или мотоциклы, а автомобили – это скорее диковинка.

Однако на опоясывающей город кольцевой дороге для

грузового транспорта, служащей для доставки товаров, ночь за ночью проходят сумасшедшие уличные гонки...

▼ Арена мечты FLOWER GARDEN

☆ Знания звёздных рыцарей

Где-то, на каждой группе ярусов, в многоярусном городе Арсельтрей обязательно существует круглая площадь.

В академическом городе, основной сцене этой игры, это площадь, зовущаяся ареной мечты, находится в центре самого верхнего яруса.

Несмотря на мистическую красоту этого места, по какой-то причине никто не хочет к нему приближаться. Окружённый пустыми клумбами и фонтанами с чистой водой, эта площадь излучает атмосферу святости.

Кроме того, на арене мечты академического города, по четырём сторонам света расположены прекрасные старомодные лифты, проходящие через первые шесть уровней.

Здесь звёздные рыцари бросают вызов избранным и затмениям, попавшим под владычество Сказителя. А окружающие это святое место клумбы провозглашают приближение битвы.

★ Истин мира

Арена мечты – это стержень печати, которая сдерживает Сказителя. Люди, попавшие под его контроль, стремятся уничтожить арену мечты, а звёздные рыцари должны дать им отпор.

Арена мечты существует на каждой группе ярусов (другими словами, по одной арене мечты на каждый мир), и каждая арена мечты служит печатью Сказителя.

Если звёздные рыцари потерпят поражение в сражении

против избранного или затмения, стержень печати сдерживающей Сказителя ^{LORETELLER} будет разрушен, и эта группа ярусов немедленно прекратит своё существование.

С момента создания Арсельтрей несколько ярусов уже постигла эта судьба. Время возвращения Сказителя ^{LORETELLER} приближается с каждым часом.

Обзор ярусов

Здесь представлены объекты и места, существующие на каждом ярусе.

▼ Первый ярус (самый верхний ярус)

На первом ярусе находятся основные здания Шести великих академий и правительственные учреждения, находящиеся под непосредственным контролем правительства Арсельтрей.

Хорошо обеспеченные студенты могут позволить себе снять комнату на первом ярусе.

В центре этого яруса находится арена мечты, где происходят звёздные битвы.

▼ Ярусы 2-4

На этих ярусах в основном живут студенты и правительственные служащие.

Это самые оживлённые ярусы, где расположено множество торговых центров и мест отдыха.

Также здесь расположены филиалы шести великих академий, аудитории для семинаров и лаборатории.

▼ 3 Ярусы 5-6

На этих ярусах находятся крупнейшие предприятия по производству продуктов питания.

Так же здесь находятся предприятия по очистке воды и выработке электроэнергии.

Эти ярусы заслуженно считаются сердцем Арсельтрей.

▼ Ярус 7 и ниже

Здесь расположены новые группы ярусов, которые не существовали во времена рождения Арсельтрей, и появились в результате дрейфа других миров.

Каждый ярус имеет свою собственную культуру и историю, отличные расы и виды людей, и чем глубже находится ярус, тем более выраженными становятся различия.

**НА ПЕРЕДНЕМ КРАЕ НАУКИ,
ПОСЛЕДНЕЕ МЕСТО ДЛЯ УЧЁБЫ**

*Передать мудрость и славу человечества в далёкое будущее –
вот наше истинное предназначение.*

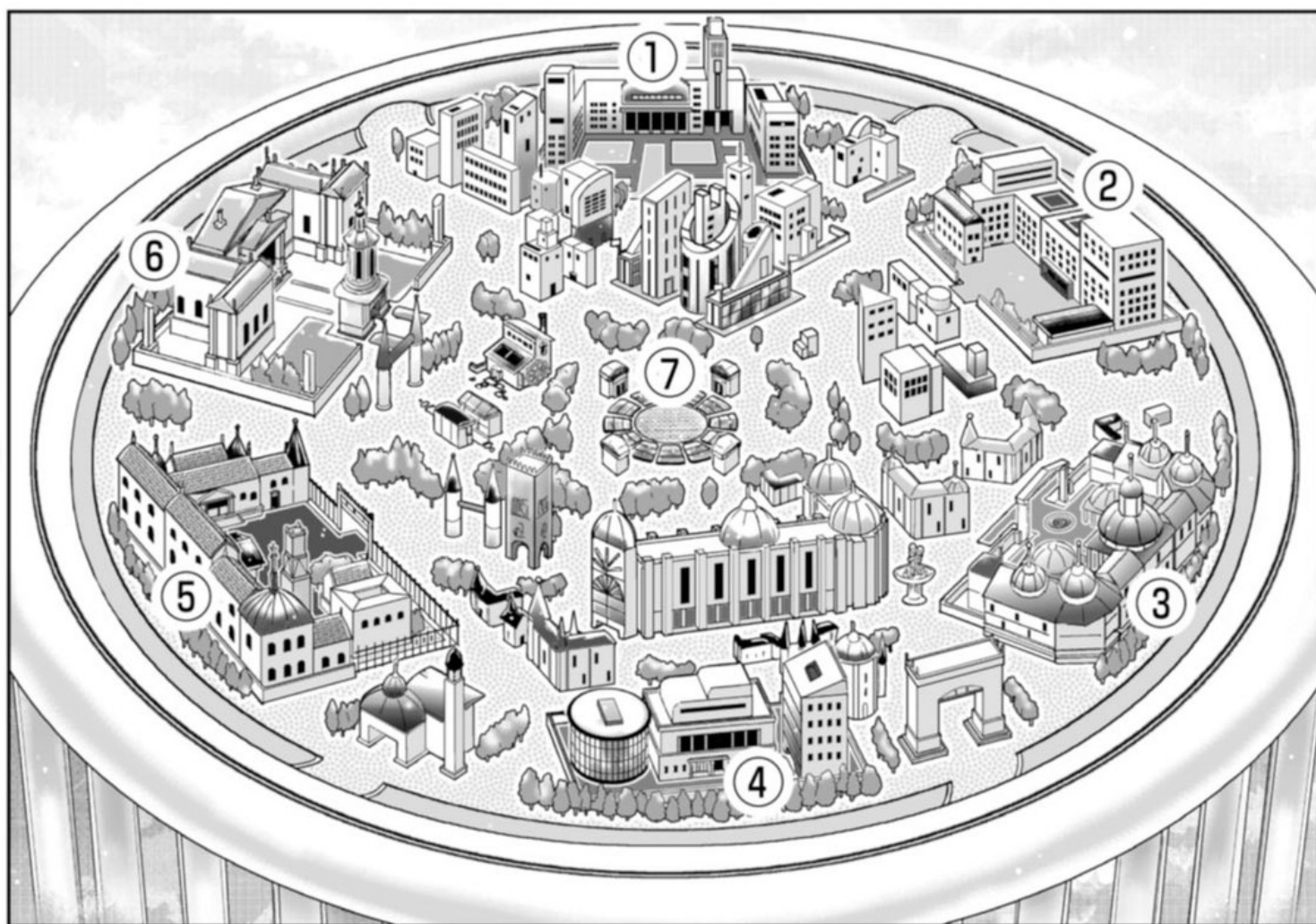
*– Президент и основатель правительства Арсельтрей,
Idea=Maria.*

Шесть великих академий

В группа ярусов академического города существует шесть огромных образовательных учреждений.

Они делят верхний ярус, в центре которого находится арена мечты, на шесть секций, каждая из которых формирует свой собственный суверенный автономный район.

Многоярусный город Арсельтрей – первый ярус



1 Общественный университет
Арсельтрей

2 Институт культуры Идеаглория

3 Женская академия Ситра

4 Университет Philosophia

5 Академия Святой Аргентеи

6 Spawn of Arseltray

7 Арена мечты

▼ *Общественный университет Арсельтрей*

Находящийся под управлением правительства единственный общественный университет Арсельтрей, так же включающий аффилированные учебные заведения от детского сада до старшей школы.

Здесь обучается самое большое количество студентов и находится самый большой автономный район.

Обучение в основном ориентировано на подготовку технических специалистов, а выпускникам почти гарантировано место в управленческом персонале Арсельтрей.

К лучшему или худшему, академия не выделяется яркой культурой, по сравнению с другими школами среди студентов не наблюдается большой тенденции к блистательным карьерным устремлений или стремлению получить короткий момент славы.

Однако, во время школьного фестиваля непринуждённая атмосфера академии меняется, а студенты проявляют энтузиазм, превосходящий другие академии.

Форма не является обязательной, и студентам разрешается носить в школу свою собственную одежду, хотя многие студенты, учившиеся здесь начиная с детского сада или начальной школы, предпочитают использовать вместо неё парадную форму академии.

▼ **Институт культуры Идеаглория**

Институт Идеаглория предлагает широкий выбор факультетов, связанные со всеми видами искусства и развлечений, включая живопись и музыку, а также имеет среднюю и старшую школу, созданные для обеспечения наилучшей среды для развития талантливых студентов.

Идеаглория это вторая по значимости образовательная организация, после общественного университета Арсельтрей. Студенты в основном набираются по приглашению от персонала института или попадают сюда, следуя своей мечте, через переводные экзамены из других школ.

Для оценки потенциальных кандидатов в студенты из других школ и выявления будущих талантов институт культуры Идеаглория и его аффилированные организации регулярно проводят множество конкурсов и концертов.

В институте нет экзаменов или требований к посещаемости, а главными критериями оценки являются истинное каче-

ство работы студента и степень прогресса в его технике.

В институт культуры Идеаглория так же поступает большое количество иномирцев.

Каждый год представитель выпускного класса представляет новый дизайн школьной формы. Церемония её премьерного показа, проходящая в конце года, во многих смыслах стала одним из главных ежегодных развлекательных событий.

▼ *Женская академия Ситра*

По словам студентов, из Святой Аргентеи, женская академия Ситра это конвейер по воспитанию добродетельных молодых леди в полностью отгороженной от внешнего мира среде, с древними традициями и высоким уровнем преподавательского состава.

И это действительно так. Жизнь в интернате, под строгим контролем, где для получения разрешения на выход за территорию академии ученицам требуется получить множество бумаг от главы общежития, с одной стороны кажется студентам удушающей, но также даёт и чувство гордости за то, что они стали студентами единственной школы для девочек в группе ярусов академического города.

Богатые семьи Арсельтрей стремятся отправить своих дочерей в Ситру, что ещё больше укрепляет бренд академии.

Наряду с институт культуры Идеаглория, Ситра уделяет большое внимание факультетам искусства, но в отличие Идеаглории, решительно выступает против подхода по агрессивному набору студентов по приглашению.

Школьная форма немного старомодна по сегодняшним меркам, но в сочетании с брендом академии, делает её предметом зависти девочек всех других академий.

▼ Университет *Philosophia*

Академия, девизом которой является «Любовь к знаниям», в которой кроме основного университета нет других аффилированных учебных заведений. Университет *Philosophia* – это истинная меритократия, куда целеустремлённые студенты из других академий приходят учиться с желанием развить свои научные знания.

С другой стороны, среди студентов много эксцентриков и никогда не бывает недостатка в темах для обсуждения: то из лабораторий доносятся звуки взрывов, то по территории академии носятся неопознанные дроны, то происходят загадочные явления, которые не являются ни результатами экспериментов, ни результатом чьих-то неудач.

Первоначально, когда ещё существовала Земля, университет *Philosophia* был исследовательским центром для преподавательского и научного персонала, но постепенно, по мере набора ассистентов и учеников, он превратился в учебное заведение.

В культуре академии рвение и энтузиазм льётся через край, *Philosophia* стала идеальной средой для тех, кто также полон энтузиазма.

Здесь часто можно встретить учеников не похожих на студентов университета, потому что многие из них перепрыгнули через несколько классов или попали в академию переводом из других учебных заведений.

Студентам разрешено носить в школу обычную одежду, но, честно говоря, большинство из них не интересуются одеждой, поэтому многие используют свою парадную форму как повседневную одежду.

▼ Академия Святой Аргентеи

Наряду с женской академией Ситра, академия Святой Аргентеи, имеет долгую историю, восходящую к эпохе Земли.

Как правило студенты обучаются здесь, начиная с детского сада и вплоть до университета. По сравнению с другими академиями большее количество выпускников не идут работать в правительственные организации, а открывают собственный бизнес или продолжают заниматься исследовательской работой.

Изначально академия Святой Аргентеи, так же, как и женской академией Ситра, была учебным заведением исключительно для девочек, но в последние несколько десятилетий она была переквалифицирована в школу совместного обучения и сейчас соотношение учеников мужского и женского пола составляет около 3 к 7.

Академия исповедует принцип для студентов «вся ответственность лежит на мне» и предоставляет им все условия для проведения любых желаемых исследований, однако особенностью академии является то, что она не берет на себя результаты этой работы, а все успехи и неудачи публикуются от имени самих студентов.

Возможно, потому, что изначально это была академия для молодых леди, на территории кампуса расположено множество стильных летних кафе, а также несколько оранжерей, хотя студенты говорят, что в них нет нужды.

В академии регулярно вводится новая форма, однако студентам так же разрешается выбирать форму из любого предыдущего поколения, но к лучшему или к худшему, эти дизайн созданы в стиле для молодых леди, они популярны среди девочек и не имеют успеха среди мальчиков.

▼ *Spawn of Arseltray*

Первоначальная академия называлась «Общественная академия Хиносита», но сейчас её редко называют этим именем. Вместо него обычно используется сокращение SoA.

Сюда поступает многие из тех, кто не успевал по учёбе в других школах, те, кому больше некуда пойти, те, кто не может оставаться в других школах по тем или иным причинам, а также большое количество иномирцев^{NEIGHBOR}.

Название «SoA» изначально было уничижительным прозвищем, которое использовали студенты из других академий, но нынешним ученикам оно пришлось по вкусу, потому что они считают, что это звучит круто.

Хотя SoA имеет репутацию академии для хулиганов, это лишь внешнее впечатление. Академия находится под управлением предводителя студентов называемого «Queen» и её подчинённых, которые обеспечивают мирную жизнь в академии.

SoA это не сборище отбросов общества, а скорее коллектив талантов, которые не смогли бы прижиться в другом месте.

Хотя академия имеет официальную школьную форму, многие ученики переделывают её под свой вкус или носят в школу обычную одежду.

Студенческая жизнь

Студенческая жизнь в Арсельтрей не сильно изменилась со времён Земли. Как правило студенты посещают академию пять дней в неделю, а после школы идут развлекаться с друзьями или подрабатывают.

То же самое относится и к звёздным рыцарям, которым академия не оказывает никаких привилегий (ведь о существовании звёздных рыцарей и звёздных битв известно только на уровне слухов).

Однако, в студенческой жизни звёздных рыцарей всё же есть несколько отличий, например.

▼ **Общественный университет Арсельтрей**

Как всем известно, общественный университет Арсельтрей ближе всех находится к образу «академии» (думайте, что SoA это стандартная «школа», а общественный университет – стандартная «академия»).

К лучшему или худшему, это очень стандартизированный университет, поэтому было бы интересно вбросить в такую обстановку выделяющегося из толпы звёздного рыцаря с ярким характером.

▼ **Женская академия Ситра**

Ситра – это закрытая школа-интернат. Даже чтобы получить разрешение на выход за пределы академии нужно пройти обременительную процедуру по получению разрешения от главы общежития. Все предметы повседневной необходимости можно приобрести на территории академии, там же можно найти и различные способы времяпрепровождения. Говорят, что там даже есть свой маникюрный салон.

Однако директор Ситры – одна из немногих, кто знает о существовании звёздных рыцарей, и может закрыть глаза на их попытки улизнуть за пределы академии...

▼ **Университет *Philosophia***

Philosophia это полностью меритократический, ориентированный на науку университет.

В отличии от прочих академий, здесь нет других аффилированных учебных заведений, кроме основного университета.

Здесь можно встретить как студентов, перескочивших через несколько классов или попавших в академию переводом из других учебных заведений, которых легко спутать с старшеклассниками, так и студентов, которые держат себя так, что больше похожи на взрослых профессоров.

В других академиях пропуск нескольких классов обучения тоже распространён в большей степени, чем во времена Земли, но можно сказать что университет *Philosophia* действительно перегибает палку в этом вопросе.

▼ **Академия Святой Аргентеи**

Изначально это была полностью женская академия, поэтому во всей Аргентии не так много студентов мужского пола. Если вы посмотрите на то, как проводят время студенты Академии Святой Аргентеи, то как правило увидите девушек за чаепитием или за оживлённой беседой в оранжерее.

В академии царит непринуждённая атмосфера, и нет проверок дресс-кода или инспекции личных вещей. Если посмотреть на это в положительном ключе, то это свободная школа, но в более жёстком смысле это школа, где ответственность лежит на самих студентах.

▼ **Spawn of Arseltray**

Это академия нонконформистов, которую никто из её студентов не называет официальным названием – «Общественная академия Хиносита».

Тем не менее, SoA – это самая близкая из всех академий к стандартной «школе», как мы её знаем.

Другие академии во многих отношениях отличаются от известных нам школ, но атмосфера в SoA – это именно та школа, которую мы все испытали или испытываем сейчас. Однако и

здесь могут происходить такие небывалые события, которые во времена Земли можно было увидеть только в комиксах...

▼ ***В общем как-то так***

Обратите внимание, что все это только «декорации мира», и вполне возможно, что ваша игровая группа в течение сессии придумает несколько новых его элементов. Если это произойдёт, не стесняйтесь изменить и подстроить декорации мира под свою игровую группу.

Жизнь работающего взрослого человека

Взрослая жизнь в Арсельтрее немного отличается от нашей реальности.

После окончания одной из академий большинство взрослых становятся государственными служащими, работающими на правительство, персоналом, обеспечивающим функционирование Арсельтрей или исследователями. Некоторые уходят работать в какие-либо узкоспециализированные области или начинают преподавать.

Область выбора потенциальной профессии значительно меньше, чем во времена Земли.

Кроме того, поскольку академии расположены на верхнем ярусе академического города, большинство детей живут отдельно от родителей в интернатах или общежитиях.

Взрослая жизнь в этом мире может быть немного нудной.

ЗНАКОМСТВО С НПИ

В этом разделе мы познакомим вас с жителями Арсель-трей и Двумя Богинями, с которых начинается история.

НПИ означает «Не персонаж игрока», то есть любой персонаж, которого не играет актёр.

Режиссёры и актёры могут выводить на сцену НПИ, в качестве темы для продолжения беседы, если они испытывают трудности с выступлением во время сцены.

Обратите внимание, что большинство представленных здесь персонажей – это не звёздные рыцари. Если вы хотите включить в игру НПИ звёздных рыцарей в качестве соперников, то пожалуйста, перейдите к разделу с готовыми звёздными рыцарями.

Но не забывайте, что самое главное в «Звёздных рыцарях серебряного меча» – это взаимодействие между вашими звёздными рыцарями!

Обращение с НПИ

Когда следует выводить на сцену НПИ?

Тут всё просто – когда актёры испытывают трудности с выступлением во время сцены.

Таким образом режиссёр или зрители управляющие НПИ смогут задать актёрам какой-нибудь вопрос, чтобы втянуть их в разговор. (Например, скажем что звёздные рыцари в этой сцене сидят в кафе. Вы можете сыграть официанта и подойти, чтобы принять их заказ...).

Трудности с выступлением во время сцены обычно происходят из-за паники по поводу того «с чего начать разговор!?»

Это всё равно, что сложности, возникающие у писателя, который никак не может сесть и написать первую строчку романа.

В подобный момент – используйте НПИ чтобы сказать что-то, что поможет актёрам завязать разговор.

Если у вас получилось помочь завязать разговор, не забудьте быстро вывести НПИ из сцены. Ведь НПИ это не главные герои!

Президент Идеаглории

«Наша миссия – передать мудрость человечества в будущее»

Имя: Idea=Alice

Пол: женский

Возраст: 18?

Принадлежность к организации:

Идеаглория / правительство

Арсельтрей

Что за человек?: Молодой

президент-гений, только что сменившая своего предшественника

на посту главы Идеаглории. Она

является политическим главой

Арсельтрей. Жители Арсельтрей

привыкли видеть её в PR-материалах

правительства и на общественном телевидении во время парламентских сессий.

Однако, ходят слухи, что она – подставной персонаж, которым кто-то управляет из тени или даже вымышленный персонаж, которого на самом деле не существует.

Она очень популярна в обществе благодаря своему спокойному поведению, глубокому интеллекту, чувственной манере речи и исключительной красоте.

Среди звёздных рыцарей ходят слухи, что она одна из них, но никаких подробностей об этом не известно.



Официантка в кафе

«А, давно не виделись. Сегодня тоже побольше сахара в кофе?»

Имя: Флувия Кога

Пол: женский

Возраст: 16

Принадлежность к организации:

Кофейня Кога

Что за человек?: Официантка из кафе находящегося на верхнем ярусе Арсельтрей, недалеко от арены мечты.

Кофейня Кога находится в центре, между всеми академиями, и поэтому является известным местом. Флувия – внучка владельца кафе, и её дружелюбное отношение к клиентам – секрет её популярности.

Она знает о звёздных битвах и часто выступает в роли наставника для новых звёздных рыцарей.



Осведомлённый источник из газетного клуба

«Сеее-кундочку! Как насчёт интервью!?!»

Имя: Вако Тамако

Пол: женский

Возраст: 19

Принадлежность к организации:
Университет Philosophia - газетный клуб

Что за человек?: Член газетного клуба в Университете Philosophia и известный в Арсельтрей репортёр. Она известна своими нестандартными, сумасшедшими и полными шуток, лжи и фантазий газетными статьями.

Хотя она любит говорить, что «точность информации идёт в топку», ей по праву принадлежит репутация авторы самых быстрых и интересных в Арсельтрей статей о развлечениях, еде и событиях.

Она в любой момент готова напасть на звёздных рыцарей с миллионом вопросов для интервью: рейтинг мест куда бы вам хотелось сходить на этих выходных? Любимое домашнее блюдо? Назовите мне 10 вещей, которые вам нравятся в девушке рядом с вами за 10 секунд!



COVENANT **Заветный студсовет**

«Жаждете ли вы силы, дети мои?»

Имя: мужчина в маске

Пол: мужской

Возраст: ???

Принадлежность к организации:

COVENANT
Заветный студсовет

Что за человек?: Таинственный человек, появляющийся перед звёздными рыцарями, которые потеряли силу сражаться, и даёт им механические маски. Приняв эту маску, они снова смогут бросить вызов звёздной битве.



Он всегда носит чёрный плащ и белую маску. Очень немногие видели его настоящее лицо, но ходят слухи, что под маской скрывается красивый мужчина с золотыми зрачками глаз.

Он называет звёздных рыцарей «дети мои», возможно он как-то связан с звёздными битвами и борьбой против Сказителя...

Две Богини

«Поведай свою мечту»

«Но не жди обещания её исполнить»

Имя: Дева Сияния и Дева Мрака

Пол: женский?

Возраст: неизвестно

Принадлежность к организации:
неизвестно

Что за человек?: Две Богини, которые дают звёздным рыцарям силу для сражения. Дева Сияния пробуждает «сияющего звёздного рыцаря», того чья душа сияет ярким светом надежды на исполнение мечты, а Дева Мрака – «мрачного звёздного рыцаря», того чья душа наполнена глубоким мраком, порождённым отчаянием.

Звёздные рыцари часто слышат их шёпот, о чем то, и они, гораздо чаще вмешиваются в дела Арсельтрей, чем те, кого мы называем богами.

Изначально они были подчинёнными бога с планеты Земля.

После того как бог любви по какой-то причине потерял свою силу, Две Богини были созданы для защиты планеты от захватчиков.

Две Богини хорошо ладят друг с другом, но часто спорят (в невидимом царстве) как чрезмерно заботливые родители: «пробуждённый мною звёздный рыцарь сильнее всех на свете!»...

Как бы то ни было, именно они создали Арсельтрей – последний оплот человечества, они запечатали Сказителя, и они пробуждают звёздных рыцарей.

Наверное, скорее всего, пожалуй, они хорошие девочки.

UNKNOWN

Битва вокруг которой крутится мир

▼ Скрытая война

Борьба с захватчиками из другого мира, Сказителем^{LORETELLER}, продолжается с тех времён, когда Земля ещё существовала.

Это могло быть приключение в мире грёз, паломничество, целью которого стали память и эмоции, битва в ночи за возможности будущего или битва во вселенной, в которой на кон было поставлено всё.

Сказитель^{LORETELLER}, тот кто может пересекать миры, принимал разные формы и всегда стремилась попасть в наш мир, чтобы забрать сияние человечества – пожрать души людей.

И даже сейчас, после того как Земля была потеряна, за кулисами продолжается битва между человечеством и Сказителем^{LORETELLER}.

О битве против Сказителя^{LORETELLER} знает меньше людей, чем о существовании звёздных рыцарей и звёздных битв, но время решающей битвы уже близко.

▼ Подготовка к решающей битве

Две Богини и лидер заветного студсовета каждый по-своему^{COVENANT} возвращают тех, кто способен сразиться со Сказителем^{LORETELLER}.

Звёздная битва – это ритуал испытания, призванный найти тех, кто достаточно сильны, чтобы сразиться со Сказителем^{LORETELLER}.

Однажды наступит день решающей битвы между Сказителем^{LORETELLER} и человечеством. Когда наступит этот момент, звёздные рыцари всех поколений, те кто исполнил свою мечту, и тем чьим мечтам не суждено было сбыться, но чья сила была признана двумя богинями, и те, кто обратился в затмение^{ECLIPSE}, но чья воля была сильна, и они приняли маски, чтобы продолжить сражаться, а также те, из других миров кто обрёл уникальную силу, независимо от эпохи, независимо от места, все они пересекут пространство и время, чтобы собраться вместе и вступить в бой со Сказителем^{LORETELLER}.

...А вы, конечно, сможете изобразить эту битву.



РАЗДЕЛ РЕЖИССЁРА

КАК ОБРАЩАТЬСЯ С ВРАГОМ И АРЕНОЙ

Во время звёздной битвы режиссёр берет на себя роль врага и использует арену мечты чтобы противостоять звёздным рыцарям.

В этом разделе мы расскажем о «особых навыках врага», которые доступны только противникам звездных рыцарей, и о правилах арены – мира воображаемого пространства врага, в котором воплощаются его мечты и воспоминания.

Создание врага

▼ Стандартный формат (битва с избранным)

В стандартном формате режиссёр создаёт избранного – обычного гражданина Арсельтрей, попавшего под ментальный контроль Сказителя.

Избранный создаётся с использованием тех же данных (характеристик и навыков), что и вершитель. Вы можете создать избранного, используя простой или подробный метод создания персонажа. Однако у избранного нет «истории», «надежды / отчаяния» и «мечты» (оставьте эти поля пустыми).

Кроме того, избранный это не звёздный рыцарь, поэтому у него нет регалии в качестве партнёра.

Вы можете задаться вопросом, почему избранный обладает теми же способностями, что и звёздные рыцари? Две Богини не скажут вам об этом, но это потому, что звёздные рыцари также используют силу Сказителя.

▼ Особый формат (битва с затмением)^{ECLIPSE}

В особом формате режиссёр создаёт затмение – звёздного рыцаря, попавшего под ментальный контроль Сказителя.^{ECLIPSE}

затмение^{ECLIPSE} создаётся точно так же, как и звёздный рыцарь. Вы можете создать звёздного рыцаря таким же образом, как и обычно.

У затмения также есть партнёр – регалия.^{SHEATH} Поэтому, в начале игры, когда актёры будут формировать пары, режиссёр тоже будет участвовать в этом процессе.

Выбор арены

Выберите одну из арен со страниц 240-259.

Арена – это проекция мечты и воображаемого пространства врага на пространство арены мечты.^{FLOWER GARDEN} Арена будет помогать врагу, атакуя и мешая звёздным рыцарям.

Выберите арену, которая лучше всего подходит для созданного вами врага!

▼ Благословение арены

Во время Звёздной битвы характеристики врага будут улучшены следующим образом. Это благословение, которое арена (другими словами, Сказитель)^{LORETELLER} преподносит врагу.

Стойкость

Увеличивается на [количество звёздных рыцарей x5] очков.

Количество кубов заряда

2-3 звёздных рыцаря → нет дополнительных кубов заряда.

4 звёздных рыцаря → 1 дополнительный куб заряда.

5 звёздных рыцарей → 2 дополнительных кубов заряда.

Количество кубов проверки атаки

Количество кубов, используемых для проверки атаки увеличивается на 1, в дополнение к количеству кубов согласно используемому навыку.

Приведённые выше значения являются лишь ориентиром. Если ваши актёры хорошо знакомы с игрой, то вы можете увеличить эти знания.

Вот и всё, на этом создание врага завершено!

Поведение врага

Враг перемещается и действует так же, как и звёздный рыцарь, но с некоторыми отличиями.

Режиссёр должен как следует запомнить эти моменты.

▼ *Использование букетов*

Враг не может использовать эффекты букетов для себя. Однако он может использовать букеты для помощи другим звёздным рыцарям.

▼ *Эффекты искажения*

Поскольку «искажение» врага уже дошло до предела, он не может использовать эффекты усиления увеличивая своё «искажение».

▼ *На кого напасть?*

Когда враг использует навык, чтобы атаковать звёздного рыцаря, он должен атаковать ближайшего к нему персонажа.

Если два или более звёздных рыцаря находятся на одинаковом расстоянии от врага, первым должен быть атакован звёздный рыцарь с большей текущей стойкостью. Это связано с тем, что с точки зрения врага большая стойкость означает более мощного врага.

Итог звёздной битвы

Если враг побеждён в звёздной битве, происходит следующее.

▼ В случае избранного EMBRACE

Власть Сказителя LORETELLER над разумом человека будет разрушена, и арена, на которой разыгралось сражение, развоплотится.

Ставший избранным человек приходит в себя и понимает, что он натворил.

Вершитель BRINGER может поговорить с ним, но через некоторое время Две Богини перенесут бывшего избранного EMBRACE обратно в его дом или школу, и вскоре он забудет о этой ночи.

▼ В случае с затмением ECLIPSE

Власть Сказителя LORETELLER над разумом звёздного рыцаря будет разрушена, и арена, на которой разыгралось сражение, развоплотится.

Ставший затмением звёздный рыцарь, сразу же понимает, что их разум был захвачен Сказителем LORETELLER. Затем Две Богини лишают их силы звёздного рыцаря.

С этого момента звёздный рыцарь, за некоторыми исключениями, больше не сможет участвовать в звёздных битвах.

Заветный студсовет COVENANT

Сразу после поражения или через несколько дней после него с бывшим затмением ECLIPSE может связаться человек в маске.

Он один из членов тайного общества под названием «Заветный студсовет» COVENANT, и он пришёл для того, чтобы предложить бывшим затмениям ECLIPSE маски, приняв которые они смогут вернуть себе силы звёздного рыцаря.

Ходят слухи, что эта маска – кристаллизованный элемент пожирателя звёзд, но никто не знает правды. Эту сцену также можно разыграть во время выхода на поклон.

Мир глазами затмения

Звёздный рыцарь, превратившийся в затмение, находится под наваждением, заставляющем его действовать в интересах Сказителя. Ниже приведены некоторые типичные симптомы, которые помогут вам с отыгрышем затмения.

▼ Симптомы развиваются поэтапно

Примерно через три дня пребывания под контролем Сказителя затмение и избранный набирают достаточно сил, чтобы разрушить печать и отправляются на арену мечты. В течение этих трёх дней искажение их разума становится всё сильнее и глубже.

▼ Цветы распускающиеся на арене мечты

В большинстве случаев, затмению кажется, что на арене мечты распустились только цветы представляющего его собственный цветочный герб. Уверенные в себе истолкуют это как знак того, что Две Богини решили, что звёздный рыцарь сможет в одиночку справиться с ситуацией, а более скептически настроенные предположат, что происходит что-то необычное. (Если вы хорошо знакомы с игрой, то можете обыграть это так, что персонажи могут догадываться о том, что они превратились в затмение).

▼ Взгляды и слова окружающих

Затмению начинает казаться, что взгляды и слова окружающих людей полный враждебности.

Если в этой ситуации вы разыграете чувство дискомфорта - это может показать сильную сторону персонажа, если вы позволите сомнениям и страхам взять верх над персонажем и погрузитесь в трагедию ещё глубже - вас ждёт очень тяжёлая история.

▼ Во время звёздной битвы

Во время столкновения с противостоящими затмению звёздными рыцарями, как правило для затмения они кажутся избранными или затмениями. Во время битвы противники могут поговорить, и понемногу затмение сможет начать осознавать свою ситуацию. Из этого может получиться горячая сцена!

Поведение арены

Враг сражается против звёздных рыцарей в одиночку. Поэтому существует арена – механизм, который поможет ему и помещает звёздным рыцарям.

Как только начинается звёздная битва, всё пространство арены мечты переписывается силами врага, вызывая различные явления.

Теперь давайте объясним, как же работает арена.

▼ Программы арены

Каждая арена имеет свой собственный набор программ, которые определяют, какую помощь арена оказывает врагу, как она мешает звёздным рыцарям или вызывает различные другие явления.

Арена будет делать только то, что написано в программе, и никогда не будет делать ничего, что там отсутствует.

Программы выполняемые во время [подготовки]

В информации о арене есть программы, которые выполняются в момент [подготовки].

Как правило в момент [подготовки] выполняются программы размещающие маркеры, сообщающие о том, что здесь произойдёт какой-либо эффект, а также программы, восстанавливающие стойкость врага, или запускающие отсчёт в несколько раундов до применения опасной способности.

Как правило в этот момент не выполняется программ атакующих звёздных рыцарей или наносящих им повреждение.

Это связано с тем, что звёздный рыцарь может двигаться и уклоняться, используя навыки если это происходит в момент [действия], но в момент [подготовки] от подобных программ уклониться было бы очень сложно.

Программы выполняемые во время [действия]

В конце действия каждого звёздного рыцаря арена выполняет программы мешающие или атакующие звёздных рыцарей, а также программы, помогающие врагу.

В информации о арене программы, которые выполняются в момент [подготовки] имеет номера, каждая программа выполняется один раз после завершения хода каждого звёздного рыцаря, в последовательности согласно своему номеру, начиная с № 1.

Например, в первом раунде после завершения хода первого звёздного рыцаря выполняется программа № 1, после завершения хода следующего звёздного рыцаря – выполняется программа № 2 и так далее.

Когда все программы будут выполнены, вернитесь к программе №1, и снова продолжите выполнять их по порядку.

▼ Атака арены

Арена способна выполнять проверки атаки, так же как враг и звёздные рыцари.

Атак против нескольких целей

Арена способна выполнять атаки не только против одной цели, но и против нескольких, например, «против всех звёздных рыцарей находящихся в этом саду».

В этом случае режиссёр бросает кубы только один раз, а затем определяет повреждения в зависимости от защиты каждого звёздного рыцаря.

Если на сессии остаётся достаточно свободного времени, вы можете совершать проверку отдельно против каждого звёздного рыцаря. Однако, в этой игре всё же важнее выделить как можно больше времени для ролевого отыгрыша, а не для бросков кубов.

Атака арены выполняется по любому полю

Правила «Звёздной битвы» гласят, что проверку атаки может выполнить только против персонажей, находящихся на одном поле с вами или в соседних полях.

Это правило применяется и к арене, однако считается что арена находится на центральном поле, поэтому все поля находятся в радиусе атаки арены.

Проверка атаки в случае если звёздный рыцарь переместился после предзнаменования

В игре часто встречается ситуация, когда звёздный рыцарь, вняв предзнаменованию, выходит из опасной зоны, чтобы избежать проверки атаки арены.

Предзнаменование – это метод с помощью которого режиссёр сообщает актёром о том, что, если они будут находиться в том или ином месте арены, они станут целью атаки. В ответ на это актёры могут без колебаний приказать своим звёздным рыцарям бежать оттуда.

Если звёздный рыцарь покидает поле, указанное в предзнаменование, и там больше никого не остаётся, то атака арены автоматически проваливается, и проверка атаки не выполняется.

Если существует несколько звёздных рыцарей, соответствующих критериям выполнения программы

Программы арены используют различные условия для выбора цели атаки, например, «1 звёздный рыцарь, находящийся ближе всех к врагу».

Однако иногда бывает так, что несколько звёздных рыцарей подходит под этот критерий, а нужно выбрать только одного.

В таких случаях режиссёр должен определить, какой звёздный рыцарь будет атакован. Приоритет следует отдавать звёздному рыцарю с наибольшей текущей стойкостью.

Однако, если кто-то из актёров скажет: «Целься в меня!» режиссёру следует ответить на его зов и атаковать этого звёздного рыцаря. Поддержите накал страстей!

ДЛЯ ТЕХ, КТО ХОЧЕТ СОЗДАТЬ ИДЕАЛЬНУЮ ИСТОРИЮ

В «Звёздных рыцарях серебряного меча» используются два формата игры: стандартный и особый. Но приходит время, когда вы уже наигрались в таких форматах и вам захочется изменений.

Для этого давайте мы познакомим вас с методами аранжировки.

Самостоятельное создание арены

Информация о аренах записанная в этой книге является лишь примерами.

Режиссёр может создать свою собственную арену, и даже если вы обычно не берете на себя роль режиссёра, когда у вас появляется идея для арены, мы призываем вас попробовать взять на себя эту роль.

Во время создания арены помните о следующих пунктах, и тогда у вас получится создать звёздную битву с захватывающей историей.

▼ 1. Атакуйте равномерно

Следите за тем, чтобы не создавать полностью безопасных зон. Это делается для того, чтобы занять участников игры. Если атаки никогда не направлена на него, то актёр не будет сосредоточен. Поэтому, чтобы не дать ни одному из актёров скучать, следите за тем, чтобы ваши атаки были равномерно распределены по всей арене!

▼ 2. Одна атака должна наносить 2~5 очков повреждения

Если несколько раз подряд будет нанесено слишком мало повреждения, актёры потеряют чувство напряжения.

С другой стороны, если несколько раз подряд нанести слишком много повреждения, актёры упадут духом.

Хороший диапазон повреждений составляет примерно от 2 до 5 очков за раз.

▼ 3. Но иногда 5~7 очков повреждения будет в самый раз

Подготовьте одну атаку, наносящую 5-7 очков повреждения, чтобы поразить звёздного рыцаря, обладающего большой стойкостью.

Это отличный способ развлечь актёров, которые думают, что смогут легко победить.

▼ 4. Сделайте что-нибудь более захватывающее чем простая атака

Какой самый захватывающий момент в НРИ? Когда вы наносите много повреждения? Когда на кубах выпадают шестёрки?

Нет, удовольствие от выпадающих значений, это удовольствие от игры в кости.

А в НРИ самый захватывающий момент наступает, когда во время выступления персонаж делает что-то классное или милое, а все вокруг оживлённо поддерживают его.

Поэтому было бы здорово, если бы в разгар битвы внимание уделялось не только характеристикам и способностям, но действие также сопровождалось бы крутым выступлением.

Например, вместо простой проверки атаки можно было бы подготовить особую проверку, в которой решилось бы сможет ли один звёздный рыцарь остановить свирепую атаку, и, если ему это удаётся, никто не получит повреждения, или создать какую-то ещё подобную необычную проверку.

▼ 5. Сделайте так, чтобы враг выглядел круто!

Используйте программы арены, чтобы заставить врага действовать вновь и вновь.

Столкновение между врагом и звёздными рыцарями – самый захватывающий момент игры.

▼ 6. Создайте свои собственные ордена!

Если вы встретились с особенно сильным врагом, вы можете создать новый орден по этому поводу! Вы так же можете создать свои собственные условия для награждения орденами!

Установка предварительной информации для сессии

Сессия в «Звёздных рыцарях серебряного меча» сосредоточена на изображении повседневной жизни персонажей. Выбор ситуаций остаётся за актёрами, но режиссёр также может задать направление сессии.

Например, режиссёр может сказать: «В этот раз мы будем

играть за несколько дней до школьного фестиваля. Звёздная битва состоится в ночь перед фестивалем!». Это разнообразит сессию всевозможными ситуациями, предшествующими фестивалю!

Это называется «декорации сценария», и режиссёр волен решать, что именно здесь выбрать.

▼ **Как создавать декорации сценария**

Для создания декораций сценария необходимы следующие элементы.

Название декораций сценария

Тема декораций сценария должна быть легко понятна из названия. Например, «Ночь перед школьным фестивалем», «Летние каникулы в Арсельтрей» и т.д.

Обозрение

Это подробное описание различных сцен и общей атмосферы декораций сценария.

Если обозрение будет сделано хорошо, актёры смогут насладиться необычной атмосферой сессии и не запутаться в декорациях сценария.

Например, «В этот раз мы будем играть за несколько дней до школьного фестиваля. Звёздная битва состоится в ночь перед фестивалем. Давайте покажем драгоценную повседневная жизнь студентов, отыгрывая различные обязанности, которые ложатся на их плечи в преддверии фестиваля, и победив в звёздной битве постараемся сделать все возможное, чтобы провести весёлый фестиваль» – что-то в подобном ключе.

Таблица ситуаций / тем / зарисовок сцен

Представленные в этой книге таблицы ситуаций, тем и зарисовок сцен ориентированы на повседневные ситуации, и в них не происходит особ важных событий и инцидентов.

Если вы используете собственные декорации сценария, то режиссёр может создать оригинальные таблицы ситуаций, тем и зарисовок сцен.

Используйте таблицы, приведённые в этой книге, в качестве руководства, которое поможет вам создать свои собственные. Вы сможете придумать всевозможные ситуации, которые не пришли бы в голову никому кроме вас, и они вдохновят всех вас на создание отличной истории!

Советы по созданию декораций сценария

Главная цель этой игры - заставить всех ценить отношения внутри каждой пары героев.

Чтобы все участники могли получить удовольствие от игры, важно помнить об этой предпосылке и при создании декораций сценария.

Вот несколько советов о том, как создать свои собственные декорации сценария.

▼ Подготовьте ситуации, которые заставят всех переживать

Используйте в таблице ситуаций такой язык, который заставит зрителей и выступающих актёров переживать при виде разворачивающейся сцены...

Постарайтесь сделать так, чтобы, удивив ситуацию, кто-то из игроков воскликнул «Ну это уже слишком стыдно же, не!?» Если вы будете слишком скромны в создании ситуаций, то рискуете потерять отправную точку для выступления в сцене. (Но ни в коем случае не принуждайте актёров).

▼ Сделайте что-нибудь необычное

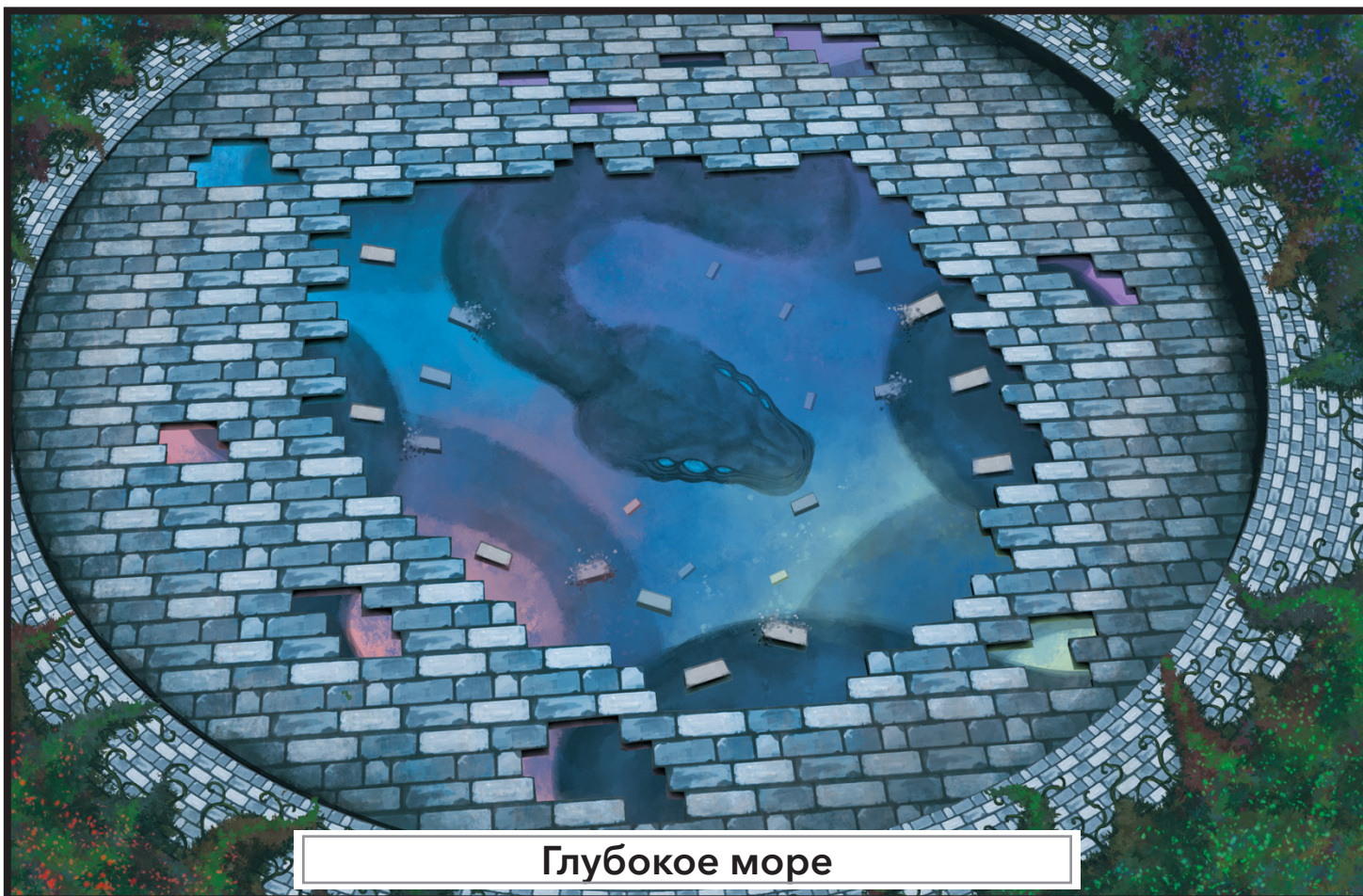
Эта книга основана на игре в повседневную жизнь, но, если вы решитесь создать свои собственные декорации, попробуйте сделать что-то другое.

Если для этого вам потребуется ввести новые сущности в Арсель-трей (море, пещеры, руины...), то вы можете спокойно создать их.

ОБРАЗЫ АРЕНЫ 1

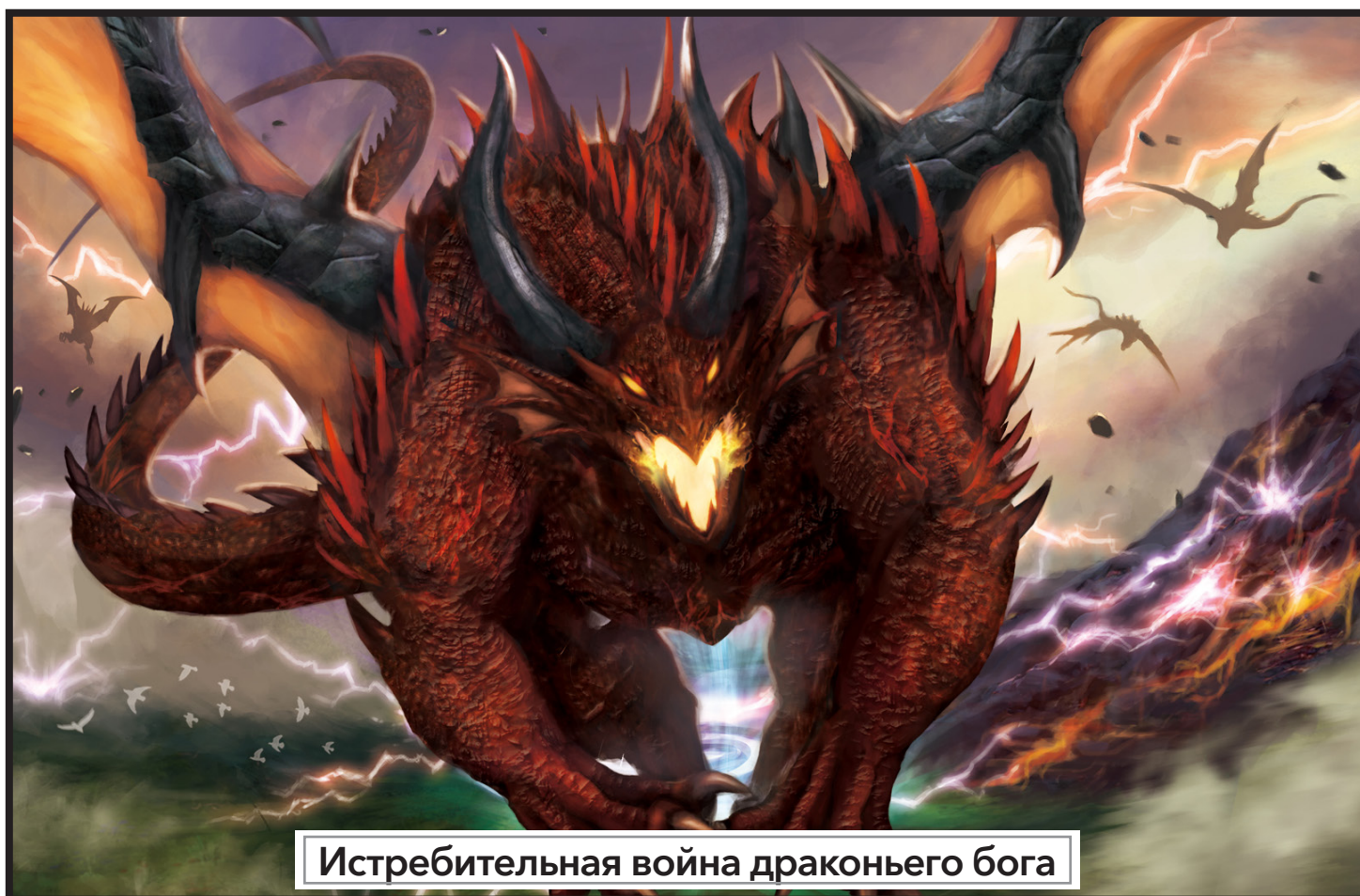
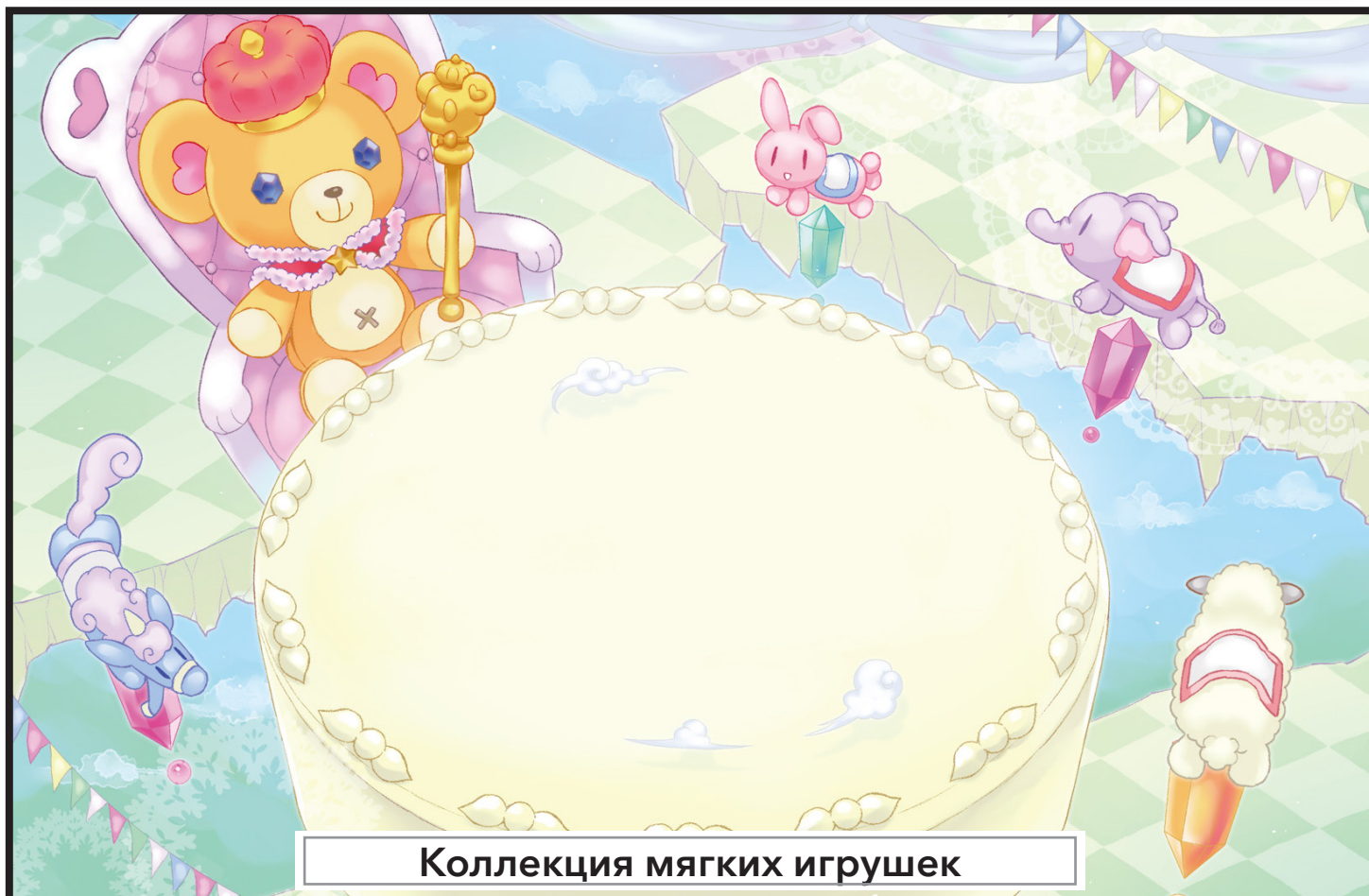


Изобилие взмахов меча



Глубокое море

ОБРАЗЫ АРЕНЫ 2



АРЕНА 1: ГЕРОИ ЭПОХИ БОГОВ ~ РАГНАРЁК БЕЗ ГРАНИЦ

Здесь собралось множество героев, восхваляемых в мифах и легендах со всего мира.

Это начало шумной вечеринки, которая объединит легенды всех стран и всех времён!

Обозрение

Арена напоминает древние руины. Хаотичное месиво различных древних руин со всего света. Круг стоящих камней может соседствовать с колонной Парфенона и всё в таком духе.

В центре арены FLOWER GARDEN мечты возвышается белая скала, вокруг которой, когда начнётся звёздная битва, на арене будут появляться фантомы различных героев древности, которые будут вселяться во врага и атаковать звёздных рыцарей.

Программы арены

1 РАУНД - ПОДГОТОВКА

НАЗВАНИЕ	Миф о вторжении
ОПИСАНИЕ	Бушующий ураган, раскаты грома и молнии, и множество теней героев прошлого обретающие форму.
ЭФФЕКТ	Установите [маркер войны] в садах № 1 и № 4. Маркер войны: пока персонаж находится в саду где установлен маркер войны, значение защиты персонажа уменьшается на 1. Этот маркер указывает на то, что фантом героя древности превратил этот сад в поле боя.

2 РАУНД - ПОДГОТОВКА

НАЗВАНИЕ	Мифологический архетип
ОПИСАНИЕ	Фантом героя прошлого вселяется во врага.
ЭФФЕКТ	Враг восстанавливает [1 куб] очков стойкости.

3 РАУНД - ПОДГОТОВКА

Начиная с 3 раунда продолжайте выполнять такую же программу как в раунде 2.

№ 1

НАЗВАНИЕ	Серебряная рука
ОПИСАНИЕ	Правая рука врага начинает светиться серебряным светом. Сила героя из легенды о сияющей руке вырывается на свободу.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта, против всех звёздных рыцарей, находящихся в одном саду с врагом, выполняется [проверка атаки: 5 кубов]. После этого выполняется [проверка атаки: 5 кубов] против всех звёздных рыцарей, находящихся в саду расположенном по диагонали от врага.

№ 2

НАЗВАНИЕ	Сияющий меч
ОПИСАНИЕ	Оружие врага ярко сияет. Это воссоздание легенды о сияющем мече.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта против всех звёздных рыцарей, находящихся в одном саду с врагом, а также в соседних садах, выполняется [проверка атаки: 5 кубов].

№ 3

НАЗВАНИЕ	Не промахивающиеся копьё
ОПИСАНИЕ	Легенда о копье, бросок которого всегда достигает цели. Враг держит в правой руке сияющее копьё света и выпускает его.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта, против всех звёздных рыцарей, находящихся в садах № 1, 3 и 5 выполняется [проверка атаки: 5 кубов].

№ 4

НАЗВАНИЕ	Три Богини
ОПИСАНИЕ	Три Богини спускаются и даруют врагу различные благословения.
ЭФФЕКТ	Враг восстанавливает 3 очка стойкости, а также устанавливает один куб на любой навык и немедленно использует его.

№ 5

НАЗВАНИЕ	Богиня войны
ОПИСАНИЕ	Богиня войны спускается с неба и встаёт на сторону врага. Её копьё поразит звёздных рыцарей.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта, против всех звёздных рыцарей, находящихся в садах № 2, 4 и 6 выполняется [проверка атаки: 5 кубов].

АРЕНА 2: ИЗОБИЛИЕ ВЗМАХОВ МЕЧА

Танец ветра и луг во мраке ночи.

Что это за место? – Это место поединка тех, кто идёт путём меча.

Что это за время? – Это ночь поединка, в которой будет определён лучший самурай.

Ах, свист ветра, сияние и вой луны!

Обозрение

Арена напоминает луг на окраине деревни, как сцена дуэли из исторической драмы.

В ночном небе, как лезвие, сияет тонкий месяц, шум ветра, как приглушенное негодование, тербит кожу, превращая атмосферу арены мечты в нечто иное.

Кульминационной точкой этой арены является программа № 4 «Меч, пойманный в ладонях»

Покажите энергию схватки между врагом и звёздными рыцарями, чтобы сделать сессию ещё более захватывающей!

Программы арены

1 РАУНД - ПОДГОТОВКА

НАЗВАНИЕ	Ах, голодного волка вой ли это вдалеке?
ОПИСАНИЕ	Бушующий ветер доносит до места поединка далёкий волчий вой. Как будто он говорит нам, что съест того, кто струсит. Как будто он наблюдают за тем, что происходит здесь.
ЭФФЕКТ	Эффект срабатывает в момент «Стоп, снято!» в 1 раунде. против 1 звёздного рыцаря, находящихся в самом дальнем от врага саду выполняется [проверка атаки: 3 + (номер текущего раунда) кубов]. (Если на одном расстоянии находится несколько звёздных рыцарей, режиссёр выбирает одного из них).

2 РАУНД - ПОДГОТОВКА

Начиная со 2 раунда продолжайте выполнять такую же программу как в раунде 1.

№ 1	
НАЗВАНИЕ	Отличный момент, чтобы с шумом взлетели птицы
ОПИСАНИЕ	Возможно, это был внезапный порыв ветра, что испугал птиц и они с шумом разлетелись в разные стороны. Скрывшись в тени птичьей стаи, смертоносный меч атаковал звёздного рыцаря!
ЭФФЕКТ	Враг устанавливает один куб на любой навык и немедленно использует его. Во время этого действия количество кубов, используемое для [проверки атаки] увеличиваются на 2.

№ 2	
НАЗВАНИЕ	Множество солдат пало на поле боя, пусть их сожаления превратятся в мечи.
ОПИСАНИЕ	Мириады мечей поднимаются на поле боя. Внезапно они начинают танцевать, готовые пожрать любого, кто допустит ошибку.
ЭФФЕКТ	Установите [маркер призрачных клинков] во всех садах. Маркер призрачных клинков: все звёздные рыцари получают [номер текущего раунд] очков повреждения каждый раз, когда у них на броске выпадает значение, равное номеру сада, в котором они находятся.

№ 3	
НАЗВАНИЕ	Кажется, ветер тоже наслаждается этой дуэлью!
ОПИСАНИЕ	Может быть это бесчисленные взмахи меча, а может это сам ветер так взволнован этим поединком. Как бы то ни было, ветер закручивается, превращаясь в множество клинков и атакует звёздных рыцарей!
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта против всех звёздных рыцарей, находящихся в садах № 1, 3 и 5 выполняется [проверка атаки: 4 куба].

№ 4	
НАЗВАНИЕ	Что же, давай посмотрим, сможешь ли ты поймать меч в ладонях!
ОПИСАНИЕ	Оружие врага трансформируется под воздействием сил арены, становясь огромным и необычайно острым. Сможет ли звёздный рыцарь остановить удар высочайшей скорости поймав вспышку меча?!
ЭФФЕКТ	Враг и ближайший к врагу звёздный рыцарь бросают по 5 кубов и складывают их. Тот, у кого выпадет меньше, получает 5 очков повреждения. (Если хотите сделать это более захватывающим, вы можете бросать кубики по одному, по очереди!)

№ 5	
НАЗВАНИЕ	Какая захватывающая дуэль!
ОПИСАНИЕ	Дуэль между Звёздным Рыцарем и Врагом продолжается. Это бой не на жизнь, а на смерть, и этот захватывающий поединок исцеляет душу врага.
ЭФФЕКТ	Враг устанавливает один куб на любой навык и немедленно использует его. Затем враг восстанавливает [1 куб] очков стойкости.

АРЕНА 3: ГЛУБОКОЕ МОРЕ

Покоящийся в глубине моря храм, звук наступающей воды. Море хранит в своей глубине множество страхов.

Обозрение

Арена на поверхности морской глади, в центре которой из глубин поднялся и плавает небольшой храм.

Поскольку храм плавает на поверхности моря, он сотрясается от каждой волны.

В окружающих водах затаились свирепые морские обитатели в ожидании подходящего момента, чтобы наброситься на свою добычу.

Программы арены

1 РАУНД - ПОДГОТОВКА

НАЗВАНИЕ	Нападение гигантской акулы
ОПИСАНИЕ	Гигантская акула появляется на поверхности воды и пожирает часть арены. Тот, кто попадёт в её клыки не останется невредимым.
ЭФФЕКТ	Установите [маркер акулы] в саду № 1. Маркер акулы: каждый раз, когда звёздный рыцарь входит в сад где установлен этот маркер, он получает [1 + номер текущего раунда] очков повреждения. Кроме того, если звёздный рыцарь находится в саду где установлен этот маркер в момент «Стоп, снято!» раунда, то он получает ещё [1 + номер текущего раунда] очков повреждения.

2 РАУНД - ПОДГОТОВКА

НАЗВАНИЕ	Большая волна
ОПИСАНИЕ	Волны становятся настолько велики, что наклоняют арену.
ЭФФЕКТ	Все звёздные рыцари перемещаются на одно поле в направлении сада № 1. Это перемещение должно быть выполнено по ближайшему пути. (Например, если вы находитесь в саду № 2, вы должны переместиться в сад № 1, а не в сад № 3.)

3 РАУНД - ПОДГОТОВКА

Начиная с 3 раунда продолжайте выполнять такую же программу как в раунде 2.

№ 1	
НАЗВАНИЕ	Нападение щупалец
ОПИСАНИЕ	Из моря тянется бесчисленное множество щупалец, набрасывающихся на звёздных рыцарей.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта, против всех звёздных рыцарей, находящихся в садах № 2, 4 и 6 выполняется [проверка атаки: 5 кубов].

№ 2	
НАЗВАНИЕ	Рыбы-пули
ОПИСАНИЕ	Множество летающих рыб выпрыгивают над поверхностью моря и, словно пули, атакуют звёздных рыцарей.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта против всех звёздных рыцарей, находящихся в садах № 1, 3 и 5 выполняется [проверка атаки: 4 куба].

№ 3	
НАЗВАНИЕ	Бушующие потоки
ОПИСАНИЕ	Гигантский кит ударяет по воде хвостом, создавая бушующие потоки воды. Сможете ли вы устоять под напором воды и не быть смытыми с арены?
ЭФФЕКТ	Каждый звёздный рыцарь бросает [1 куб]. Если на броске выпало 4 или больше, они могут оставаться на своём месте. Если результат броска равен 3 или меньше, звёздный рыцарь перемещается в сад № 1.

№ 4	
НАЗВАНИЕ	Сокрушительный удар великого морского змея
ОПИСАНИЕ	Огромный морской змей вытягивается из воды до самого неба, а затем падает прямо на арену. Никто не сможет устоять против прямого попадания такого огромного существа.
ЭФФЕКТ	Против звёздного рыцаря с наибольшей стойкостью выполняется [проверка атаки: 8 кубов]. Затем, все звёздные рыцари, находящиеся в одном саду с целью, получают [1 + номер текущего раунда очков повреждения] и перемещаются на 1 поле. Звёздные рыцари самостоятельно решают куда они переместятся.

№ 5	
НАЗВАНИЕ	Косящие щупальца
ОПИСАНИЕ	Из-под поверхности моря появляется гигантский осьминог, его толстенные щупальца проносятся над ареной скашивая всё на своём пути.
ЭФФЕКТ	Против всех звёздных рыцарей выполняется [проверка атаки: 2 куба]. Это проверка выполняется индивидуально против каждого звёздного рыцаря, и те, кто получил хотя бы одно очко повреждения, перемещаются на 1 поле по часовой стрелке. (Например, если получивший повреждение звёздный рыцарь находился в саду № 3, он перемещается в сад № 4).

АРЕНА 4: КОЛЛЕКЦИЯ МЯГКИХ ИГРУШЕК

Эти милашки исцеляют меня.

Этим молчаливые мягкие игрушки – воплощение исцеления.

И мечта моего детства – большая плюшевая игрушка.

Обозрение

Звёздные рыцари превратились в лилипутов!?

Нет, эта сама арена была превращена в гигантскую плюшевую игрушку.

Под ногами мягко, как будто вы стоите на кровати, а вокруг множество огромных подушек.

В центре арены возвышается гигантский плюшевый медведь, угрожающе размахивающий лапами!

Программы арены**1 РАУНД – ПОДГОТОВКА**

НАЗВАНИЕ	Мягкий и пушистый ♪
ОПИСАНИЕ	Ножкам мягонько ♪ На мягонькой кроватке ♪ Пушистые подушечки ♪ А? Плохо держится? Ну и ладно.
ЭФФЕКТ	До конца этого раунда защита врага увеличивается на 1 очко.

2 РАУНД – ПОДГОТОВКА

НАЗВАНИЕ	А-Ааа, горячие блинчики ♪
ОПИСАНИЕ	С неба начинают падать... горячие-горячие блины!?
ЭФФЕКТ	Все звёздные рыцари получают [номер сада в котором они находятся] очков повреждения.

3 РАУНД – ПОДГОТОВКА

Начиная с 3 раунда продолжайте выполнять такую же программу как в раунде 2.

№ 1	
НАЗВАНИЕ	NECK STRETCHING BUNNY Прыгающий мистер кролик
ОПИСАНИЕ	С кем мы будем сегодня играть? Мистер кролик обнажит на него клыки кивнет в его сторону.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта, против всех звёздных рыцарей, находящихся в садах № 2, 4 и 6 выполняется [проверка атаки: 5 кубов].

№ 2	
НАЗВАНИЕ	FAT CAT PRES Большой прыжок пухлого мистера котика
ОПИСАНИЕ	Пуф ♪ Большой мистер котик сейчас подпрыгнет. Наверное, он хочет поиграть ♪
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта все звёздные рыцари должны посмотреть в каком саду они находятся. Против 1 звёздного рыцаря, находящегося в саду с самым высоким номером, выполняется [проверка атаки: 7 кубов].

№ 3	
НАЗВАНИЕ	WHO'S THE BAD BOY? Приговор мистера медведя
ОПИСАНИЕ	Гигантский плюшевый медведь крутится на месте и как только останавливается, указывает в чью-то сторону. Сегодня плохим мальчиком будешь ты ♪
ЭФФЕКТ	Во время фазы предзнаменования враг бросает [1 куб]. Против всех звёздных рыцарей, находящихся в саду номер которого выпал в предзнаменование, выполняется [проверка атаки: 5 кубов]. Если в этом саду никого нет, то вместо этого против всех звёздных рыцарей на арене выполняется [проверка атаки: 4 кубов].

№ 4	
НАЗВАНИЕ	BEAR JUDGEMENT RETURNS Большой приговор мистера медведя
ОПИСАНИЕ	Гигантский плюшевый медведь крутится на месте и как только останавливается, указывает в чью-то сторону. Ты настоящий виновник!
ЭФФЕКТ	Во время фазы предзнаменования враг бросает [1 куб]. Против всех звёздных рыцарей, находящихся в саду номер которого выпал в предзнаменование, выполняется [проверка атаки: 6 кубов]. Если в этом саду никого нет, то вместо этого против всех звёздных рыцарей на арене выполняется [проверка атаки: 4 кубов].

№ 5	
НАЗВАНИЕ	BEAR JUDGEMENT REVOLUTIONS Самый большой приговор мистера медведя
ОПИСАНИЕ	Гигантский плюшевый медведь крутится на месте и как только останавливается, указывает в чью-то сторону. Здесь никаких происшествий не происходит! Это ты всему виной!
ЭФФЕКТ	Во время фазы предзнаменования враг бросает [1 куб]. Против всех звёздных рыцарей, находящихся в саду номер которого выпал в предзнаменование, выполняется [проверка атаки: 7 кубов]. Если в этом саду никого нет, то вместо этого против всех звёздных рыцарей на арене выполняется [проверка атаки: 4 кубов].

АРЕНА 5: МОЙ ОГРОМНЫЙ РОБОТ

Старый жестяной робот,
Робот с большим мечом,
Робот, соединяющийся с другим.
Я обожал их всех.

Обозрение

Арена, на которой звёздных рыцарей атакует гигантский жестяной робот вместе с врагом.

В центре арены стоит жестяным робот, а вокруг ещё несколько других роботов, такое ощущение будто вы заперты в коробке для игрушек.

Программы арены

1 РАУНД - ПОДГОТОВКА

НАЗВАНИЕ	Лихая посадка!
ОПИСАНИЕ	Рядом с врагом появляется огромный робот. Теперь человек и машина станут одним целым!
ЭФФЕКТ	До конца звёздного боя количество кубов, используемых в [проверках атаки] врага увеличивается на 1. Это увеличение действует только на [проверки атаки] врага, но не на атаки, вызванные эффектами программ арены.

2 РАУНД - ПОДГОТОВКА

НАЗВАНИЕ	Irregular
ОПИСАНИЕ	Он - гений, один из тысячи, нет, один из десятков тысяч. Враг – это правитель поля боя. DOMINATOR
ЭФФЕКТ	Враг восстанавливает [1 куб] очков выносливости и выполняет [проверку заряда: 1 куб].

3 РАУНД - ПОДГОТОВКА

Начиная с 3 раунда продолжайте выполнять такую же программу как в раунде 2.

№ 1

НАЗВАНИЕ	Пронзающий световой меч
ОПИСАНИЕ	Бесчисленное множество частиц света танцуют вокруг врага. В мгновение ока они соединяются воедино и врываются на сцену лучом света!
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта, против всех звёздных рыцарей, находящихся в одном саду с врагом, а также в саду расположенном по диагонали от него, выполняется [проверка атаки: 7 кубов].

№ 2

НАЗВАНИЕ	Разрушение светового щита!
ОПИСАНИЕ	Щит света, покрывающий гигантского робота, разбивается, вызывая мощный взрыв вокруг него!
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта, против всех звёздных рыцарей, находящихся в одном саду с врагом, а также в соседних садах, выполняется [проверка атаки: 5 кубов].

№ 3

НАЗВАНИЕ	Пляска света
ОПИСАНИЕ	Огромного робота покрывают частицы света, и он начинает кружиться по полю боя, атакуя звёздных рыцарей.
ЭФФЕКТ	Все звёздные рыцари получают [номер сада, в котором они находятся] очков повреждения.

№ 4

НАЗВАНИЕ	Pile... DRIVER!!
ОПИСАНИЕ	Огромное приспособление для забивания свай выпускает свой яростный заряд в звёздного рыцаря.
ЭФФЕКТ	Против звёздного рыцаря с наибольшей стойкостью выполняется [проверка атаки: 8 кубов]. Затем, этот звёздный рыцарь перемещаются на 1 поле. Враг решает куда переместится звёздный рыцарь.

№ 5

НАЗВАНИЕ	Режим аннигиляции
ОПИСАНИЕ	Глаза робота сверкают красным
ЭФФЕКТ	Враг устанавливает один куб на любой навык и немедленно использует его. Если этот навык выполняет [проверку атаки], количество кубов для этой проверки увеличивается на 1.

АРЕНА 6: ПОЛНОЧНЫЙ БЫЛ

Прекрасная музыка, красиво одетые люди.
в роскошном, великолепном зале начинается бал.

Обозрение

Перед нашими глазами открывается сцена бала, будто из сказки. Но у всех людей здесь, тех, что танцуют и тех, что ведут беседу, у всех у них нет лица.

Похожий на театр теней, таинственный и опасный бал идёт своим чередом, и никто не замечает вас, незваных гостей.

Программы арены

1 РАУНД - ПОДГОТОВКА

НАЗВАНИЕ	Ослепительное великолепие бала
ОПИСАНИЕ	Великолепная музыка, счастливые разговоры людей, лёгкие танцы.
ЭФФЕКТ	До конца этого раунда будет действовать «Эффект 1» программы арены.

2 РАУНД - ПОДГОТОВКА

НАЗВАНИЕ	Бал завораживающей резни
ОПИСАНИЕ	Искажённая музыка, ножи наготове, подозрительно танцующие люди, убийственный порыв обнажает свои клыки.
ЭФФЕКТ	До конца этого раунда будет действовать «Эффект 2» программы арены.

3 РАУНД - ПОДГОТОВКА

Начиная с 3 раунда чередуйте выполнение программ как в раунде 1 и раунде 2.

№ 1

НАЗВАНИЕ	Приглушенный разговор
ОПИСАНИЕ	Безликие люди разговаривают со звёздными рыцарями. В их руках – ^{окровавленные рапиры} бокалы вина.
ЭФФЕКТ	Эффект 1: В момент применения этого эффекта все звёздные рыцари, находящиеся садах № 2, 4 и 6, восстанавливают 1 очко стойкости, а враг восстанавливает 4 очка стойкости. Эффект 2: В момент применения этого эффекта, против всех звёздных рыцарей, находящихся в садах № 2, 4 и 6, выполняется [проверка атаки: 6 кубов].

№ 2

НАЗВАНИЕ	Лёгкий танец
ОПИСАНИЕ	Безликие люди радостно ^{кровавый танец} танцуют под музыку оркестра.
ЭФФЕКТ	Эффект 1: Враг восстанавливает 1 очко стойкости, затем устанавливает один куб на любой навык и немедленно использует его. Эффект 2: В момент применения этого эффекта, против всех звёздных рыцарей, находящихся в садах № 1, 3 и 5 выполняется [проверка атаки: 6 кубов].

№ 2

НАЗВАНИЕ	Принц и девушка
ОПИСАНИЕ	Принц замечает в толпе простую девушку и приглашает ее на ^{танец смерти} танец.
ЭФФЕКТ	Эффект 1: Звёздный рыцарь с наименьшей стойкостью восстанавливает 1 очко стойкости и перемещается в сад, в котором находится враг. Эффект 2: Против звёздного рыцаря с наибольшей стойкостью выполняется [проверка атаки: 9 кубов]. Затем, этот звёздный рыцарь перемещается в сад, в котором находится враг.

АРЕНА 7: ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ ВОЙНА ДРАКОНЬЕГО БОГА

Гигантский дракон, о котором слагают мифы и легенды.
На ваших глазах он спускается на землю и издаёт рёв!

Обозрение

Чёрная чешуя, огромное тело, извергающее бушующий огонь дыхания способно сжечь дотла целый город.

Арена превращается в фантастический мир, где вокруг летают драконы, в воздухе парят глыбы камней, а бой происходит на вершине горы, вокруг её пика.

Режиссёр улыбается и говорит звёздным рыцарям: «если вы быстро не справитесь с этим боем, у вас будут большие проблемы».

Программы арены

1 РАУНД - ПОДГОТОВКА

НАЗВАНИЕ	Полет гигантского дракона
ОПИСАНИЕ	Из нависающих темных туч, словно буря, вылетает дракон. Он стремительно приближается, поднимая штормовой ветер, грозя сдуть звёздных рыцарей
ЭФФЕКТ	Каждый звёздный рыцарь бросает [1 куб]. Если на броске выпало 5 или больше, то ничего не происходит. Если результат броска равен 4 или меньше, звёздный рыцарь вынужден переместиться на одно поле в сторону сада № 1 и получает повреждение, равное результату броска его куба.

2 РАУНД - ПОДГОТОВКА

НАЗВАНИЕ	Драконий рыцарь
ОПИСАНИЕ	Враг восседает на спине гигантского дракона. Теперь его атаки станут ещё опаснее.
ЭФФЕКТ	Начиная с этого момента количество кубов, используемых в [проверках атаки] врага увеличивается на 1.

3 РАУНД - ПОДГОТОВКА

Начиная с 3 раунда программы не выполняются.

№ 1

НАЗВАНИЕ	Дыхание дракона
ОПИСАНИЕ	Словно пламенная сель огненное дыхание огромного дракона обращает арену в пепел.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта против всех звёздных рыцарей, находящихся в садах № 1 и 4, выполняется [проверка атаки: 7 кубов].

№ 2

НАЗВАНИЕ	Появление сородичей
ОПИСАНИЕ	Бесчисленные сородичи гигантского дракона появляются в небе над звёздными рыцарями и начинают атаковать их волна за волной.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта против всех звёздных рыцарей, находящихся в садах № 2, 4 и 6, выполняется [проверка атаки: 6 кубов].

№ 3

НАЗВАНИЕ	Удар гигантского хвоста
ОПИСАНИЕ	Хвост гигантского дракона взмывает высоко в небо и ударяет по арене.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта против всех звёздных рыцарей, находящихся в садах № 3 и 6, выполняется [проверка атаки: 7 кубов].

№ 4

НАЗВАНИЕ	Зловещая тишина
ОПИСАНИЕ	Гигантский дракон зависает высоко в небе и, похоже, набирается сил... Но не время расслабляться. На глазах звёздных рыцарей враг начинает приближаться к ним.
ЭФФЕКТ	Враг восстанавливает 4 очка стойкости, затем устанавливает один куб на любой навык и немедленно использует его.

№ 5

НАЗВАНИЕ	Сжигающие всё до черна пламя
ОПИСАНИЕ	Словно в ответ на рёв гигантского дракона, все окружающие сородичи драконы выпускают огненное дыхание.
ЭФФЕКТ	Каждый звёздный рыцарь бросает [1 куб]. Если на броске выпало 3 или меньше, то ничего не происходит. Если результат броска равен 4 или больше, звёздный рыцарь получает повреждение равное [(результату броска его куба) + 2].

АРЕНА 8: ЛЕС ФЕЙ

Фантастический лес, наполненный лёгким туманом. На прекрасной круглой поляне, маня вас к себе, поджидает ловушка.

Обозрение

Лес, окутанный лёгким туманом, словно из фэнтезийного романа. Ареной в этот раз станет круглая поляна посреди этого леса. Под вашими ногами раскинулось море цветов. Почему то, здесь цветут те же цветы, что и на ваших цветочных гербах.

Вокруг вас колеблясь начинают собираться феи. Они опасаются тех, кто вторгся в их мир. Ситуация начинает накаляться.

И в этот момент, на неестественно пустынный центр поляны спускается предводитель фей – сказочный дракон.

Программы арены

1 РАУНД - ПОДГОТОВКА

НАЗВАНИЕ	Приземление сказочного дракона
ОПИСАНИЕ	Посреди завораживающего леса грациозно приземляется предводитель фей – сказочный дракон.
ЭФФЕКТ	Враг восстанавливает 2 очка стойкости.

2 РАУНД - ПОДГОТОВКА

НАЗВАНИЕ	Танец озорных фей
ОПИСАНИЕ	Это просто маленькая шалость. Совсем немножко, только чуть-чуть, просто капельку, едва-едва 🎵
ЭФФЕКТ	Все звёздные рыцари получают 1 очко повреждения. Враг восстанавливает [сумма нанесённого повреждения] очков стойкости.

3 РАУНД - ПОДГОТОВКА

Начиная с 3 раунда продолжайте выполнять такую же программу как в раунде 2.

№ 1

НАЗВАНИЕ	Вопрос сказочного дракона: «Ты, кто ты такой?»
ОПИСАНИЕ	Те, кто не ответит правдиво о своём происхождении, будут осыпаны ядом с чешуи сказочного дракона.
ЭФФЕКТ	Все звёздные рыцари должны посмотреть являются ли они «гражданином основного мира», либо «иномирцем». В момент применения этого эффекта все звёздные рыцари из «основного мира», находящегося в садах № 1, 2 и 3, а также все звёздные рыцари «иномирцы», находящегося в садах № 4, 5 и 6, получают [1 куб] очков повреждения.

№ 2

НАЗВАНИЕ	Вопрос сказочного дракона: «Ты, есть ли у тебя любимый?»
ОПИСАНИЕ	Любовь – это пища фей. Давай же, представь образ своего любимого. Если не сделаешь этого, будешь осыпан ядом с нашей чешуи.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта все звёздные рыцари должны произнести своего любимого человека. Против тех, кто не делает этого, будет выполнена [проверка атаки: 10 кубов].

№ 3

НАЗВАНИЕ	Вопрос сказочного дракона: «Ты, откажешься ли ты от своей мечты?»
ОПИСАНИЕ	Сказочный дракон просит звёздных рыцарей повиноваться врагу. Конечно, никто не согласиться на эту немыслимую просьбу.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта все звёздные рыцари должны заявить: будут ли они сражаться с врагом или смирятся с поражением. Признавший поражение звёздный рыцарь уменьшает свои очки стойкости до 0. Звёздный рыцарь, выбравший сражаться, становится целью [проверка атаки: 6 кубов].

№ 4

НАЗВАНИЕ	Танец фей
ОПИСАНИЕ	Бесчисленные фей приближаются к Звёздным рыцарям обнажив мечи.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта против всех звёздных рыцарей, находящихся в садах № 1, 3 и 5, выполняется [проверка атаки: 3 куба].

№ 5

НАЗВАНИЕ	Рёв сказочного дракона
ОПИСАНИЕ	Деревья качаются, ветер свистит, и весь сказочный лес отвергает звёздных рыцарей.
ЭФФЕКТ	Против всех звёздных рыцарей выполняется [проверка атаки: 4 куба]. Эта проверка выполняется индивидуально против каждого звёздного рыцаря, и те, кто получил хотя бы одно очко повреждения, перемещаются на 1 поле по часовой стрелке. (Например, если получивший повреждение звёздный рыцарь находился в саду № 3, он перемещается в сад № 4).

АРЕНА 9: УЖАСЫ ВИКТОРИАНСКОЙ ЭПОХИ

Ночь, которая длится вечно. Туман, который никогда не рассеется. Звук капающей крови.

Ночь родословного ужаса в духе gothic horror.

Обозрение

Извращённая часовая башня возвышается на горизонте, в центре искажённого ночного Лондона.

Пол арены вымощен булыжником и слегка влажный, возможно, от дождя или пролитой крови.

Арена окружена высокими зданиями, создающими клаустрофобную атмосферу. Это город ужасов, где постоянно слышны чьи-то стоны.

Монстры готических ужасов атакуют звёздных рыцарей со всех сторон.

Программы арены

1 РАУНД - ПОДГОТОВКА

НАЗВАНИЕ	Окутывающий туман
ОПИСАНИЕ	Туман, закрывает обзор. В таком месте будет сложно избежать атаки.
ЭФФЕКТ	Установите [маркер тумана] в садах № 1 и 2. Маркер тумана: Защита всех звёздных рыцарей, находящихся в саду с этим маркером, уменьшается на 1. (После выхода из сада с маркером, эффект пропадает).

2 РАУНД - ПОДГОТОВКА

НАЗВАНИЕ	Туман сгущается
ОПИСАНИЕ	Туман настолько сгущается, что покрывает всю арену.
ЭФФЕКТ	Установите [маркер тумана] в садах № 4 и 5.

3 РАУНД - ПОДГОТОВКА

Начиная с 3 раунда программы не выполняются.

№ 1

НАЗВАНИЕ	Слухи о серийном убийце
ОПИСАНИЕ	Двери церкви медленно открываются. Из дверей появляется безликий убийца. В его руках бесшумно сверкают ножи.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта против всех звёздных рыцарей, находящихся в одном саду с врагом, выполняется [проверка атаки: 7 кубов].

№ 2

НАЗВАНИЕ	Слухи о сумасшедшем учёном
ОПИСАНИЕ	Вы слышите смех сумасшедшего учёного... Внезапно через окно позади вас на арену влетает странная виала. Она разбивается о каменный пол и пространство начинает окутывать странный запах.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта против всех звёздных рыцарей, находящихся в садах № 4 и 5, выполняется [проверка атаки: 5 кубов]. Затем, против всех звёздных рыцарей, находящихся в садах № 3 и 6, выполняется [проверка атаки: 2 куба].

№ 3

НАЗВАНИЕ	Отдалённый волчий вой, а затем...
ОПИСАНИЕ	Огромная тень спрыгивает с часовой башни. Это человекоподобное чудовище с головой и когтями волка. Фантом оборотня атакует звёздных рыцарей, как будто он и правда существует.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта, против всех звёздных рыцарей, находящихся в одном саду с врагом, а также в соседних садах, выполняется [проверка атаки: 6 кубов].

№ 4

НАЗВАНИЕ	Король темной ночи
ОПИСАНИЕ	Враг призывает фантом вампира. Клыки владыки ночи впиваются в шею звёздного рыцаря.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта против звёздного рыцаря, выполняющегося ход в данный момент, выполняется [проверка атаки: 3 куба]. Затем, против звёздного рыцаря, с наибольшей стойкостью, выполняется [проверка атаки: 6 кубов]. После этого враг восстанавливает количество очков стойкости, равное [повреждению нанесённому этими 2 атаками].

№ 5

НАЗВАНИЕ	Ночь охоты начинается
ОПИСАНИЕ	Туман сгущается. Человек перестаёт быть охотником. Начинается ночь охоты, когда монстры охотятся на людей. Они появляются в переулках, в тених, в промежутках между облаков тумана.
ЭФФЕКТ	Враг устанавливает один куб на любой навык и немедленно использует его.

АРЕНА 10: МЕЧ ИЗБРАННОГО

Меч Избранного пронзает скалу.

Начинается битва между избранным королём и звёздными рыцарями.

Обозрение

На небольшом холме возвышается белый камень и воткнутый в него меч.

Когда враг вынет меч из камня, король приступит к украшению варваров.

Другими словами, враг повергнет звёздных рыцарей.

Итак, кому же суждено выстоять?

Программы арены**1 РАУНД - ПОДГОТОВКА**

НАЗВАНИЕ	Взвой, о меч избранного
ОПИСАНИЕ	С воем ветра, напоминающим далёкий волчий вой, враг возьмёт меч избранного в свои руки.
ЭФФЕКТ	До конца звёздной битвы количество кубов, используемых в [проверках атаки] врага увеличивается на 1.

2 РАУНД - ПОДГОТОВКА

НАЗВАНИЕ	Здесь возродиться древнейший меч королей
ОПИСАНИЕ	Оружие врага ярко сияет.
ЭФФЕКТ	До конца звёздной битвы количество кубов, используемых в [проверках атаки] врага увеличивается на 2. Это и предыдущее увеличение действует только на [проверки атаки] врага, но не на атаки, вызванные эффектами программ арены.

3 РАУНД - ПОДГОТОВКА

Начиная с 3 раунда программы не выполняются.

№ 1

НАЗВАНИЕ	Первое завоевание нового короля
ОПИСАНИЕ	С сияющим мечом в руках, враг начинает свои завоевания.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта против всех звёздных рыцарей, находящихся в одном саду с врагом, а также в соседних садах, выполняется [проверка атаки: 5 кубов].

№ 2

НАЗВАНИЕ	Изначальный меч, способный рассечь горы
ОПИСАНИЕ	Подняв меч избранного высокого надо головой, враг совершает удар.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта против всех звёздных рыцарей, находящихся в одном саду с врагом, а также в саду расположенном по диагонали от него, выполняется [проверка атаки: 5 кубов].

№ 3

НАЗВАНИЕ	Голоса народа, восхваляющие короля
ОПИСАНИЕ	Не успели вы и глазом моргнуть, как арена превратилась в древний город. Похожие на тени жители славят короля, сражающегося с вами в колизее.
ЭФФЕКТ	Враг восстанавливает [1 куб] очков выносливости и выполняет [проверку заряда: 1 куб].

№ 4

НАЗВАНИЕ	Легенда об истребителе великанов
ОПИСАНИЕ	Мифический великан вторгается на арену. Враг разрубает его одним ударом. Мёртвый великан падает под ноги звёздным рыцарям.
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта против всех звёздных рыцарей, находящихся в садах № 1, 3 и 5, выполняется [проверка атаки: 5 кубов].

№ 5

НАЗВАНИЕ	Поле битвы короля
ОПИСАНИЕ	На службу врага встаёт бесчисленное множество материализовавшихся рыцарей, а арена принимает вид поля битвы. Смогут ли звёздные рыцари выстоять под лавиной атак?
ЭФФЕКТ	В момент применения этого эффекта против всех звёздных рыцарей, находящихся в садах № 2, 3, 6 и 5, выполняется [проверка атаки: 2 куба], затем ещё одна [проверка атаки: 2 куба], после этого ещё одна [проверка атаки: 2 куба], и наконец последняя [проверка атаки: 2 куба].

ДЕКОРАЦИИ СЦЕНАРИЯ 1: «НОЧЬ ПЕРЕД ШКОЛЬНЫМ ФЕСТИВАЛЕМ»

Действие происходит за несколько дней до совместного школьного фестиваля шести академий.

Эти дни наполнены весёлыми приготовлениями к фестивалю и необычными чувствами, а затем, накануне праздника, случится звёздная битва. Во время выхода на поклон мы увидим день самого фестиваля.

Структура сессии

На определённых этапах сессии режиссёр должен указать на наступлении следующих периодов развития событий.

▼ Первый акт «За пару дней до школьного фестиваля»

Описание: Послезавтра в Арсельтрей состоится школьный фестиваль.

В преддверие совместного школьного фестиваля 6 великих академий на верхнем ярусе академического города стоит оживление.

Объяснение: До школьного фестиваля осталось два дня. Режиссёр должен объяснить каждой паре, что они могут разыграть то, как они помогают в подготовке к фестивалю, либо предпочитают остаться в комнате, сбежав от слишком оживлённой атмосферы снаружи, либо просто делают вид, что всё происходящее их совершенно не касается.

▼ Второй акт «За день до школьного фестиваля»

Описание: Завтра наконец-то наступит день школьного фестиваля. Хотя главное событие состоится только завтра,

студенты, кажется, уже начали праздновать.

Объяснение: Продолжение периода подготовки к школьному фестивалю.

▼ Интерлюдия «Ночь накануне фестиваля»

Описание: Вдалеке слышен гул фестиваля. Но у вас сейчас свои заботы. Потому что без этой победы завтрашний день никогда не наступит.

Объяснение: Режиссёр должен намекнуть, что если звёздная битва будет проиграна, то вся эта группа ярусов будет уничтожена. (Если вы играете с новичками, то скажите, что уничтожена будет не «эта группа ярусов», а «этот мир» – это легче для понимания!).

▼ Звёздная битва

Удачной битвы. Если вы победите, то получите орден «Фестивальный рыцарь».

▼ Выход на поклон «День школьного фестиваля»

Описание: Звёздная битва заканчивается победой звёздных рыцарей и весёлый праздник проходит с большим успехом. Как вы проведёте этот день?

Объяснение: Пусть каждая пара опишет небольшое событие или представление, в котором они принимают участие. Ведь эта сцена станет частью их драгоценной повседневности.

СПЕЦИАЛЬНАЯ ТАБЛИЦА СИТУАЦИЙ (D66)

1 ~ 3	1	Давайте сделаем киоск! Наверное, нам будут нужны плотницкие инструменты?
	2	Давайте приготовим сладости! А что нужно, чтобы испечь торт...?
	3	Давайте организуем дом с приведениями! Косплей! То есть, костюмы! Нужно подготовить костюмы!
	4	Команда тех, кто помогает попавшим в беду, выступаем! Давайте найдём кому помочь!
	5	Конкурс красавчиков, говоришь? Мой партнёр естественно самый лучший, не так ли?
	6	Конкурс супер-косплея. Сначала нужны измерения! Раздевайся!
4 ~ 6	1	Демонстрация боевых искусств. У вас получится? А у вашего партнёра...?
	2	Конкурс айдолов. Мой партнёр естественно милее всех.
	3	Тут потерявшийся ребёнок! Где родители!?
	4	Почему вокруг там шумно... Школьный фестиваль!?
	5	Нужно подготовиться к выступлению клуба! А что у вас за клуб?
	6	Двое разговаривают, слушая суету школьного фестиваля.

ДЕКОРАЦИИ СЦЕНАРИЯ 2: «ПОСЕЩЕНИЕ МОРСКОГО ЗАПОВЕДНИКА»

Группа студентов, включая звёздных рыцарей, была приглашена посетить морской заповедник Арсельтрей... и под этим предлогом они отправились в короткую поездку на пляж!

Необычные декорации и разнообразие событий помогут укрепить связи между парами и дать толчок к развитию более глубоких отношений.

Структура сессии

На определённых этапах сессии режиссёр должен указать на наступлении следующих периодов развития событий.

▼ Первый акт «Прибытие в морской заповедник!»

Описание: Вы прибыли в находящийся на 4 ярусе морской заповедник... в смысле, пляж для купания!

Вы можете с начала пойти оставить свой багаж в гостинице или ни о чем не задумываясь пойти купаться.

Объяснение: В Арсельтрей есть всего несколько мест, где можно искупаться. И ваша группа студентов была приглашена в одно из них – морской заповедник. Это очень большая удача, поскольку количество приглашённых каждый год сильно ограничено. Однако, уже было сделано объявление о грядущей звёздной битве. Возможно, враг тоже среди приглашённых...

▼ Второй акт «Летние каникулы в Арсельтрей»

Описание: Купаться! То есть, нет, это второй день экскурсии в морской заповедник... Но на самом деле это просто

летние каникулы. Можно развлекаться, как вам нравится!

Объяснение: Идёт второй день экскурсии. Другие студенты, наслаждаются искусственным морем, купаются и играют в пляжный волейбол.

▼ **Интерлюдия: «Ночное море»**

Описание: Когда начнётся звёздная битва, вы будете автоматически перенесены на арену мечты. В короткий промежуток времени до этого момента, где вы будете, когда произнесёте ключевые слова?

Объяснение: Режиссёр должен намекнуть, что если звёздная битва будет проиграна, то вся эта группа ярусов будет уничтожена. (Если вы играете с новичками, то скажите, что уничтожена будет не «эта группа ярусов», а «этот мир» – это легче для понимания!).

▼ **Звёздная битва**

Удачной битвы. Если вы победите, то получите орден «Пляжный рыцарь».

▼ **Выход на поклон «Бесконечное лето»**

Описание: Лето не закончилось. Но эти летние каникулы подошли к концу. Завтра мы вернёмся к обычной городской жизни. Давайте оставим последнее воспоминание о море!

Объяснение: Если вы успешно выиграли звёздную битву, пусть каждая пара опишет какое последнее воспоминание о море у них останется в этом году.

СПЕЦИАЛЬНАЯ ТАБЛИЦА СИТУАЦИЙ (D66)

1 ~ 3	1	Надо сделать зарядку. Зарядка – это важно.
	2	Пошли купаться! Развлекаемся на мелководье!
	3	Плескаемся водой! Ах вот ты как!? На!
	4	Пляжный волейбол – мягкая версия. Со-рэ♪ Э-и♪
	5	Пляжный волейбол – жёсткая версия. Со-ии-я! Жёсткая подача!
	6	О-о, ты не хочешь переодеваться в купальник значит? Э-ий, сейчас я тебя сам переодену!
4 ~ 6	1	Колотый лёд в пляжном ресторане♪
	2	Ты можешь намазать меня солнцезащитным кремом?
	3	Ночной пляж, двое идут вместе, кажется, что это совсем другое место...
	4	Как перестать быть кирпичом. В этом году я научусь плавать!
	5	Заплывём подальше! Мы собираемся уплыть далеко в море. Но самое дальнее, до куда мы можем доплыть – это стена!
	6	Отдых в гостинице. Может быть вы устали и вымотались после всего этого веселья.

Как пристально нужно следить за декорациями мира?

Когда вы создаёте свои декорации сценария, когда играете на сессии, когда выступаете в сцене как актёр, в какой степени нужно придерживается официальных декораций мира? И до какой степени допустимо их изменять?

Этот вопрос обсуждается во многих НРИ. В «Звёздных рыцарях серебряного меча» мы отвечаем на него следующим образом.

▼ Если вы играете с новичками или с незнакомыми людьми.

Пожалуйста, играйте согласно декорациям мира, описанных в этой книге правил.

Если вы хотите придумать и ввести в игру какое-то заведение (кофейню, магазин одежды и т.д.), пожалуйста, постарайтесь сделать так, чтобы оно казалась продолжением декораций мира.

Причина в том, что если вы играете с людьми незнакомыми с миром игры, или с незнакомыми игроками, и будете использовать в игре глубоко отличные декорации мира, то можете получить так, что вы в итоге сосредоточитесь больше на декорациях, чем на персонажах.

▼ Если вы играете с друзьями, которые хорошо знают предпочтения друг друга

В таком случае вы можете отклоняться от декораций мира, представленной в этой книге. Если вы знаете, что доставляет вам удовольствие и какие истории вам нравятся, то вы можете подстроить мир под свои вкусы.

Например, в официальных декорациях мира считается что обычные граждане ничего не знают о звёздных рыцарях и звёздных битвах, но вы можете изменить это, установив, что «к звёздным рыцарям относятся как к поп-звёздам» или «звёздные битвы транслируется в прямом эфире».

Однако, это должно делаться с единственной целью: «чтобы выступление получилось ещё лучше».

Помните, что НРИ – это «игра в которой все вместе создают прекрасную историю».

Режиссёрские техники

Я расскажу вам небольшой секретный приём специально для начинающих режиссёров. Не говорите актёрам, ладно?

▼ Звёздные сражения существуют для того, чтобы оживить историю.

«Звёздные рыцари серебряного меча» это не игра о сражениях. Битва за судьбу мира на полном серьёзе действительно существует, но только как условность мироустройства игры. Вы, режиссёр, и ваши друзья, актёры, отнюдь не враги. Вы - друзья, которым нравится наблюдать за жаркими столкновениями между персонажами.

Всегда помните об этом.

▼ Увеличение или уменьшение стойкости

Звёздные битвы существуют для того, чтобы «оживить историю.» и «обеспечить чёткую кульминацию истории».

Поэтому режиссёр может незаметно изменить характеристики арены и врага.

Если это сделает историю более захватывающей, вы можете увеличить или уменьшить их.

Только будьте осторожны, чтобы актёры не узнали об этом.

▼ Неторопливо и многозначительно улыбнитесь

Режиссёр не должен торопиться. Если нужно - притворитесь и сохраните спокойное выражение лица.

Если кто-то задаёт вам вопрос о правиле, которого вы не знаете или забыли, не спеша откройте книгу правил, улыбнитесь и скажите: «Давайте посмотрим».

На самом деле, это сильнейшая техника из всех. Да.

ВРАЖЕСКИЕ НАВЫКИ

Представленные ниже навыки могут быть использованы только врагом.

Участвующий в звёздной битве враг может выбрать не больше 2 навыков из этого списка, заменив ими свои собственные навыки.

Вы можете решить, какие навыки будет использовать враг только до начала сессии. После того как сессия началась, их уже нельзя будет заменить.

Отношение к цветку сущности

Вы можете получить перечисленные здесь навыки только если они записаны в списке под таким же цветком сущности как у врага.

Например, если его цветок сущности – «Роза», вы сможете приобрести только навыки, перечисленные в списке «Роза».

Общие навыки врага

Навыки, перечисленные в разделе «Общие навыки» может получить любой враг, независимо от его цветка сущности.

Роза

FLOWER GARDEN ROSE

ОБНИМИ ШИПЫ РОЗЫ

ТИП	навык врага / атака / гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 6 кубов] против 1 персонажа. Персонаж получивший 1 или больше очков повреждения от этой атаки получает [марку шипов розы]. Эта атака может быть выполнена против персонажей, находящихся в одном саду с вами или в соседнем саду. Марка шипов розы: персонаж, имеющий эту марку получает 1 очко повреждения за каждую «1» выпавшую на его [проверке атаки] или [проверке заряда].		
ОПИСАНИЕ	Обмотавшие вокруг и впившиеся в тело вашего противника шипы продолжают терзать его даже после окончания атаки.		

Аквилегия

FLOWER GARDEN AQUILEGIA

К РЕШИТЕЛЬНОЙ ПОБЕДЕ

ТИП	навык врага / атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 5 кубов] против всех выбранных вами персонажей. Затем получите количество очков повреждения равное [количеству раз этот навык был использован за время звёздной битвы] (Например, если это первое использование, то вы получаете 1 очко повреждения). Эта атака может быть выполнена против персонажей, находящихся в одном саду с вами или в соседнем саду.		
ОПИСАНИЕ	Цветы аквилегии поднимаются в воздух осыпаются вниз ливнем острых лезвий, рая даже вас самих.		

Космос

FLOWER GARDEN COSMOS

НАКАЗАНИЕ НАРУШИТЕЛЯ ГАРМОНИИ

ТИП	навык врага / атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	1 звёздный рыцарь с наибольшей стойкостью получает [1 куб + номер текущего раунда] очков повреждения.		
ОПИСАНИЕ	Все должны ладить между собой, хорошо? Тот, кто будет наступать другим на пятки будет немножко наказан.		

Вьюнок

FLOWER GARDEN CALYSTEGIA

ПОЗНАЙ ОДИНОЧЕСТВО

ТИП	навык врага / движение / гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Вы можете поменять расположение всех персонажей на арене по вашему усмотрению.		
ОПИСАНИЕ	когда ты один, ты ведь чувствуешь себя одиноко? Я дам тебе познать ещё большее одиночество.		

Ветреница

FLOWER GARDEN ANEMONE

УГАСАЮЩАЯ НАДЕЖДА

ТИП	навык врага / атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: (номер сада в котором находится цель) кубов] против всех выбранных вами персонажей. Эта атака может быть выполнена против персонажей, находящихся в одном саду с вами или в соседнем саду.		
ОПИСАНИЕ	В этом мире нет равенства, ни на войне, ни в любви.		

Ликорис

FLOWER GARDEN LYCORIS

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА ТУ СТОРОНУ

ТИП	навык врага / атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 7 кубов] против себя. Эта атака так же будет выполнена против персонажей, не находящихся в одном саду с вами или в соседнем саду. (Вы всегда обязаны выполнить [проверку атаки] против себя).		
ОПИСАНИЕ	Давайте все согласимся и отправимся на ту сторон, хорошо? Но только я, пожалуй, останусь в живых!		

Амарант

FLOWER GARDEN AMARANTH

СИМВОЛ ПРЕДАТЕЛЬСТВА

ТИП	навык врага / гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Все звёздные рыцари выполняют [проверку атаки: 4 кубов] против самих себя. Затем все звёздные рыцари, находящиеся в саду с другим звёздным рыцарем, выбирают одного из них и выполняют [проверку атаки: 4 кубов] против него. (Звёздные рыцари не могут отказаться от выполнения этой [проверку атаки]).		
ОПИСАНИЕ	Покажите им иллюзию цветущего пышным цветом цветка. Кто здесь? Враг? Друг? Ку-фу-фу.		

ОБЩИЕ НАВЫКИ ВРАГА

ЭКСТРЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

ТИП	навык врага / гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Немедленно перед получением повреждения
ЭФФЕКТ	Повреждение, которое вы сейчас получите, 1 раз уменьшается на половину (округлять вниз), вы восстанавливаете [номер текущего раунда] очков стойкости.		
ОПИСАНИЕ	Это не то место, где для вас всё закончится. Навык позволяющий выстоять с помощью силы воли.		

ВОЛНЫ АТАК

ТИП	навык врага / атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 5 кубов] против 1 персонажа. Затем выполните [проверку атаки: 3 куба] против всех звёздных рыцарей, находящихся в одном саду с вами или в соседнем саду.		
ОПИСАНИЕ	Серия атак, рассекающих широкую область.		

НЕСОКРУШИМАЯ МЕЧТА

ТИП	навык врага / гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Сразу после того, как ваша стойкость становится равна 0
ЭФФЕКТ	Можно использовать, убрав все кубы, установленные на этот навык. Ваша стойкость немедленно восстанавливается на [2 + количество убранных кубов] очков. Этот навык может быть использован только 1 раз за 1 звёздную битву.		
ОПИСАНИЕ	Вы не позволите себе проиграть. Несокрушимая сила воли вновь поднимает вас на ноги.		

ВСПЫШКА МЕЧА

ТИП	навык врага / атака	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	Ваш ход
ЭФФЕКТ	Выполните [проверку атаки: 6 кубов] против 1 персонажа. Эта атака может быть выполнена против персонажей, которые не находятся в одном саду с вами или в соседнем саду.		
ОПИСАНИЕ	Никто не сможет уклониться от вспышки света на лезвии вынимаемого из ножен меча. Ударная волна света пронесётся по воздуху!		

ФИНАЛЬНЫЙ ТАНЕЦ

ТИП	навык врага / атака / гамбит	МОМЕНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ	раунд 3 и далее, во время подготовки
ЭФФЕКТ	Можно использовать, убрав все кубы, установленные на этот навык. В конце этого раунда выполните [проверку атаки: (количество убранных кубов) + (сумма полученного в этом раунде повреждения) кубов] против всех звёздных рыцарей.		
ОПИСАНИЕ	Пришёл судный час.		

◆ ВЕРШИТЕЛЬ ◆

Ордена

☐

Воз-
раст

Резонанс,
искажений

☐

Пол

Стойкость

Имя

Организация

История

Надежда /
отчаяние

Мечта

Характер

Цветок
сущности

Цвет

Ключевые слова
для превращения

Защита

Кубы заряда

+ номер текущего раунда

Записи

Навыки

№ 1

Тип:

Момент:

Эффект:

№ 2

Тип:

Момент:

Эффект:

№ 3

Тип:

Момент:

Эффект:

№ 4

Тип:

Момент:

Эффект:

№ 5

Тип:

Момент:

Эффект:

№ 6

Тип:

Момент:

Эффект:

Записи

◆ РЕГАЛИЯ ◆

Имя

Воз-
раст

Пол

Организация

История

Надежда /
отчаяние

Мечта

Характер

Цветок
сущности

Цвет

Ключевые слова
для превращения

Визитная карточка партнёра

Визитная карточка партнёра

ВЕРШИТЕЛЬ

Имя

Возраст

Пол

Организация

История

Надежда /
отчаяние

Мечта

Характер

Цветок
сущности

Цвет

Фразы-клише

S t e l l a r K n i g h t s

РЕГАЛИЯ

Имя

Возраст

Пол

Организация

История

Надежда /
отчаяние

Мечта

Характер

Цветок
сущности

Цвет

Фразы-клише

S t e l l a r K n i g h t s

FLOWER GARDEN

АРЕНА МАЧТЫ

Garden
1

Garden
2

Garden
6

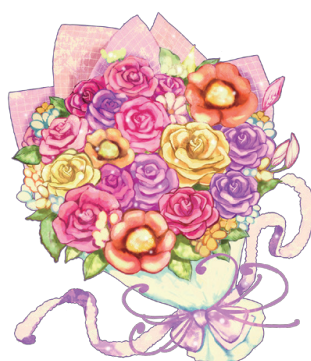
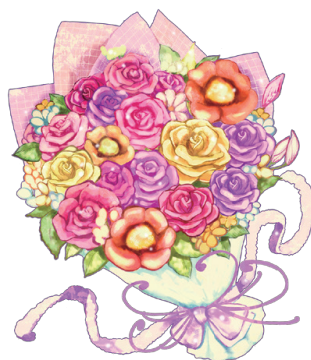
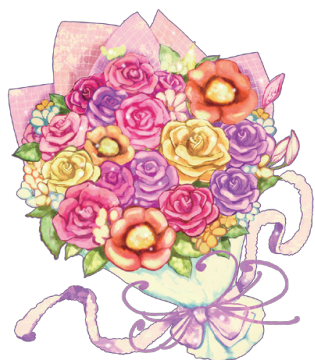
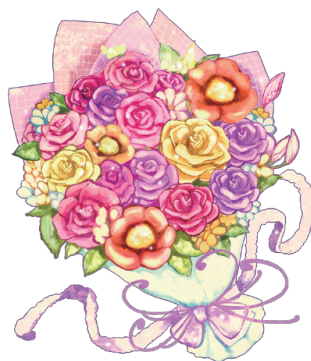
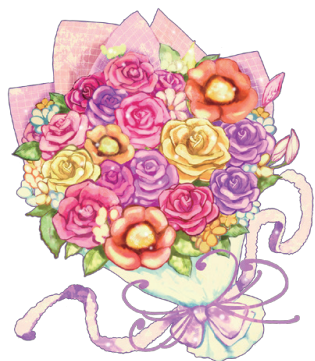
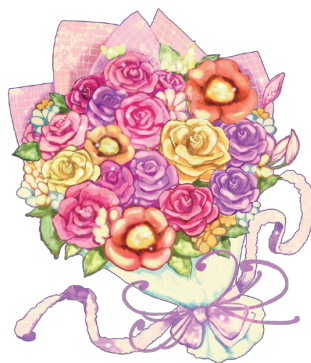
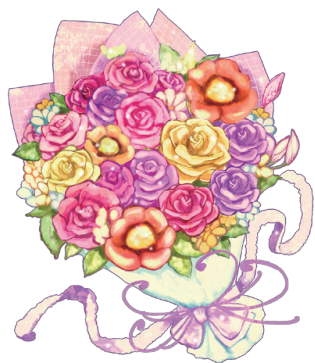
Garden
3

Garden
4

Garden
5



БУКЕТЫ



スタッフリスト

ゲームデザイン 瀧里フユ

データデザイン 瀧里フユ、宝井ロメロ

ワールドデザイン 潮牡丹

リプレイ 紅仗 直

カバーアート L A M

口絵イラスト 美和野らぐ（運命の出会い）
縹ヨツバ（日常）
Garuku（決闘儀式）
津田沼人（アーセルトレイ）

リプレイ挿絵 おの秋人

ステラナイトイラスト

美和野らぐ（赤色のバラ）
縹ヨツバ（黒色のヒガンバナ）
Garuku（白色のコスモス、
紫色のアマランサス）
亜積 譲（黄色のアネモネ）
相沢美良（青色のヒルガオ）
かわく（黒色のオダマキ）

本質の花／NPC／マップイラスト 並庭マチコ

舞台イラスト U9（巨大生物）
toy(e)（怪異、古戦場）
佐々木亮（メルヘン）

スペシャルサンクス

木野目理兵衛、デイリー、沙千華、首塚首子
マルネコ、黒髪あかめ、結城恵美、矢澤留奈
肥後瞳子、村山綺音、しぐれなお、ちのたろ
ろろ、soru、てんゆー、リーフ、いざ。
時雨 /erugis、白黒カラス、玖枕、M.kuro
依虚ロゼ、泰木はる、Hull、a_hisa、aim
hoim_in、Fu、urushi、kairi、月宮瑠璃華
奈雪ニーカ、神崎智也、武田恵瑠々
藍月なくる、浅見ゆい

本文レイアウト 江本昂紀

カバー・本文デザイン 前 千鶴

編集

ヘンシャル・エイマン（ゲーム・企画書籍編集部）
稲垣 健（ゲーム・企画書籍編集部）

Перевод выполнен
vk.com/qdrn_trpg
(t.me/qdrn_trpg)

Версия перевода: 1.0